ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Стр. 15

48(199)2005

www.diskman.ru



diskMAN

CD • DVD • MP3 • MPEG4 • DIVX • ИГРЫ • СОФТ • КОМПЬЮТЕРЫ • «ЖЕЛЕЗО» • МУЗЫКА • СОБЫТИЯ

ПЕРВАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА «ДИСКМАН» Цена договорная

Корсары III

Корсары III вышли из гавани

В НОМЕРЕ:



Компьютерные игры – прошлое, настоящее, перспективы

Далеко не всех любителей шутеров абсолютно устраивали маловразумительные монстры: пауки, зомби, гоблины и прочие какодемоны. Многие недоумевали, почему герой не надрывает себе спину, нося сотню зарядов к гранатомету, и где находится тележка, в которую помещается прочее оружие. Части геймеров хотелось чего-то более реалистичного, более продуманного, более приближенного к жизни. Это желание обусловило рождение жанра тактических шутеров



Тактические шутеры

Новый жанр шарахнул из трех стволов с очень небольшими перерывами. В 1998 году почти одновременно вышли игры, которым многие приписывают звание основателей жанра.

Первой ласточкой в этой стае стал проект Spec Ops от компании Zombie Studios. Нельзя сказать, что проект был встречен массами очень уж позитивно. Во-первых, сказалась та самая новизна ощущений – людям свойственно теряться, когда они наконец получают то, чего хотелось. Во-вторых, мешала система управления, такая же удобная, как ношение автомата на ремне между ног – если сильно постараться, ходить можно, но не лучше ли его перевесить на плечо? Но, несмотря на не очень большую популярность, игра стала первой – и за это мы ее помним. Сиквел – Spec Ops 2: Green Berets, кажется, вообще мало кто удосужился «пощупать». Гораздо большую популярность снискала вышедшая вскоре после Spec Ops игра Delta Force от компании Novalogic. Не то, чтобы проект был истинно революционным, но новых фич в нем более, чем хватало. В первую очередь, новая игра поразила всех открытыми пространствами – действительно открытыми, по которым можно было топать часами. Для того времени это был серьезный прорыв. При этом, графическая составляющая была на весьма высоком уровне. Подобные достижения были обусловлены использованием воксельного графического движка, системные требования которого были хоть и ощутимыми, но никак не запредельными. К сожалению, в обертке реалистичной игры нам подали лишенный привычных пространственных и антуражных рамок, но все-таки шутер – хотя наиболее правильным было бы определение Pop Tactical Shooter. Несмотря на кажущуюся реалистичность, игра на раз проходилась методом run'n'gun, а особо лютые маньяки ухитрялись зачищать уровни с помощью одного только ножа. Впрочем, иногда приходилось и мозгами шевелить. Но случалось это настолько редко, что сейчас уже не вспомнить, когда именно. Людей, соображающих в вопросах огнестрельного оружия и армейского снаряжения, не мог не радовать местный арсенал. С одной стороны все было более чем пристойно – реально существующее и использующееся американской армией оружие, местами даже реалистично сделанное. Больше всего запомнилась невозможность стрелять под водой – конечно, смоделирован скорее здравый смысл бойца, который не станет так поступать, чем реальная невозможность выстрела (после которого с большой долей вероятности можно будет попрощаться с оружием), но тем не менее. С другой – приведенные ТТХ заставляли корчиться от хохота. Лично у меня до сих пор не выходит из головы приведенная цифра эффективной дальности стрельбы из снайперской винтовки M82A1 Barrett – 4000 метров. Для справки – на таком расстоянии можно попасть во что-либо лишь по очень большой случайности, а рекордное расстояние эффективного попадания из оружия с оптическим прицелом равно 1996 метрам. Рекордное, подчеркнем. Эффективная же дальность стрельбы из данной винтовки, заявленная производителем – до 1800 метров в зависимости от размеров цели. Кроме того, модель расчета попаданий в Delta Force была, мягко говоря, далекой от совершенства. Не зря проект прозвали «Игрой, в которой никто не промахивается» – попавший в пространство около прицела противник погибал в любом случае. Для чего были введены оптические прицелы и снайперские винтовки, если противника можно было поразить выстрелом из пистолета на дистанции видимости, непонятно до сих пор. Впрочем, это вовсе не говорит о том, что игра была плохой. Напротив, это был весьма качественный продукт, обеспечивающий игрокам возможность почувствовать себя Крутым Спецназовцем. Именно это обеспечило проекту высокую популярность и большое число игр серии – шесть, считая дополнение к последней части.



Но громче всех «выстрелила» игра, название которой сейчас знают все – Tom Clancy's Rainbow Six. Именно ее по праву следует называть родоначальником жанра. Просто потому, что она стала первым «чистым» тактическим шутером. В отличие от предыдущих двух проектов, которые несли в себе пусть и очень заметные, но все же элементы данного жанра, Rainbow Six сразу дал игрокам понять, что «Теперь ты в армии, сынок, и здесь тебя будут дрючить». Игра дала игрокам хардкорность. То самое, за что настоящие геймеры игры ценят и из-за чего казуалы пищат, что «эта игра – фигня, потому что слишком сложная». Rainbow Six сочетала в себе стратегическое планирование и тактическую часть, в которой происходила собственно операция. В стратегической части игроку предлагалось прослушать брифинг, информацию аналитического отдела и мнения независимых специалистов, спланировать маршруты движения групп бойцов, согласовать время проведения различных действий, сформировать отряды, раздать вооружение – в общем, спланировать предстоящую операцию от и до. Причем, планирование было явно не «для галочки». Регулировалось абсолютно все, вплоть до скорости движения отряда на конкретном участке маршрута до стороны, в которую будет смотреть ведущий боец группы в отдельно взятой точке. От выбора гранаты, которая будет брошена именно за эту дверь при штурме вот этой конкретной комнаты, до ожидания приказа командира об этом самом штурме. От каждого спланированного действия зависела вся операция – и возможности сохраниться в процессе выполнения миссии не было. Проработанность также была на высочайшем уровне: каждый входящий в подразделение боец обладал не только именем и набором параметров, но и подробной биографией, а также личным делом, где учитывались количество операций, в которых он участвовал, соотношение выстрелов и попаданий, число и степень полученных за все время ранений и т.д. А раздел «Оружие и снаряжение» повергал прямо-таки в состояние кота, обожравшегося сметаны. Во-первых, его было МНОГО. Во-вторых, проработанность его была почти идеальной. Все (или большая часть) ТТХ оружия и снаряжения были соблюдены в точности. Пистолет-пулемет H&K MP5? Вам классический A2, SD3 с глушителем, вариант под десятимиллиметровый патрон, а может быть укороченный MP5K? И так с каждым доступным стволом. Также позволялось выбрать тип патронов – с экспансивными или оболочечными пулями (не самый богатый выбор, но это же 98 год), дополнительное оружие (пистолет, также в огромном количестве вариантов), снаряжение вроде гранат, набора отмычек, саперных инструментов, зарядов для вышибания дверей и прочих радостей милитари-маньяка. Ну и, разумеется, позволялось выбрать то, о чем во всех прочих представителях жанра забывают до сих пор – обмундирование. Огромное количество конфигурации камуфляжа и расцветок, разделение по классам бронекомплектов – легкие, не стесняющие движений, но дающие лишь символическую защиту, средние, стандартные комплекты из бронежилета и каски, уже позволяющие на что-то рассчитывать и тяжелые «саперные» варианты, в которых ходить можно только медленно, зато хоть на медведя. Впрочем, если медведю дать автомат Калашникова или снайперскую винтовку... В общем, не стоило полностью полагаться на бронирование бойцов – панацеи от попавшей в человека пули в жизни не существует, и игра честно следовала этому правилу. В тактической части игра из проработанной подробнейшим образом стратегии превращалась в не менее проработанный шутер, в котором основным органом игрока был вовсе не указательный палец, а мозг, причем не спинной. Одно неверное движение и – «Restart mission?». Подставился – получи пулю в ту часть тела, которую подставил. Не вовремя выскочил из-за угла – получи много пуль во все части тела. Не заметил противника, замешкался – он этой ошибки не простит. Соответственно рассчитывались и повреждения: изображал героя и пытался отбить пулю лбом – в морг; пуля попала в грудь, но не пробила жилет – полежи, отдохни до конца миссии – и не факт, что останешься боеспособным; отхватил девять миллиметров счастья в ту часть тела, куда обычно делают уколы – изволь хромать и очень медленно ходить. Ну и так далее. Очень приближенными к реальности были и сетки попаданий оружия. Единственное, что несколько выбивалось из общей картины – режим автоприцеливания, при включении которого прицел носился по экрану, как умалишенный, моментально наводясь на голову каждого появившегося в поле зрения противника. Своего рода поблажка не очень быстрым игрокам, которая истинными поклонниками игры (а вскоре – серии) отключалась к такой-то матери. Общая картина, как мне кажется, вполне ясна – игра была идеальной в полном смысле этого слова, и именно это обеспечило быстрый выход дополнения Eagle's Watch, затем сиквела Rainbow Six: Rogue Spear с огромным количеством адд-онов, которые не стоит перечислять из экономии места, третьей части Rainbow Six 3: Raven Shield с дополнениями Athena Sword и Iron Wrath. И, с каждой новой частью, игра продолжала соответствовать идеалу, планка которого, как известно, с течением времени становится все выше и выше. Последняя, на сегодняшний день, часть серии по праву может быть названа эталоном жанра.

К сожалению, жанр начал стремительно скатываться в розовые глубины попсы. Серия Delta Force так и остается залихватским милитари-боевиком в стиле «шашкой налево – полк срубили, плевок направо – танк взорвали». Серия Rainbow Six в четвертой части под названием Lockdown,судя по виденным нами трейлерам и интервью с разработчиками, превращается в такой же дельта-форс, завязанный на сюжете (Ахтунг, аларм, дас катастрофен – кому пришло в голову из серьезного СИМУЛЯТОРА делать голливудскую драму?!). Не попавшие в материал, но достойные пристальнейшего внимания SWAT 3 и Tom Clancy's Ghost Recon в продолжениях – SWAT 4 и Ghost Recon 2 соответственно превратились в такой кошмар, что волосы становятся дыбом даже на бородах. Других достойных представителей жанра, увы, на горизонте не наблюдается. Поэтому надежда остается либо на то, что разработчики Rainbow Six исправятся, либо на вливание «свежей крови» – новых игр. Которых пока, увы, никто не заявлял. Невнятный и обладающий совершенно издевательскими заявленными фичами проект Specnaz: Project Wolf не в счет.

Алексей «SLON the CAMPER» Попенков



«КОРСАРЫ-3» ВЫШЛИ ИЗ ГАВАНИ

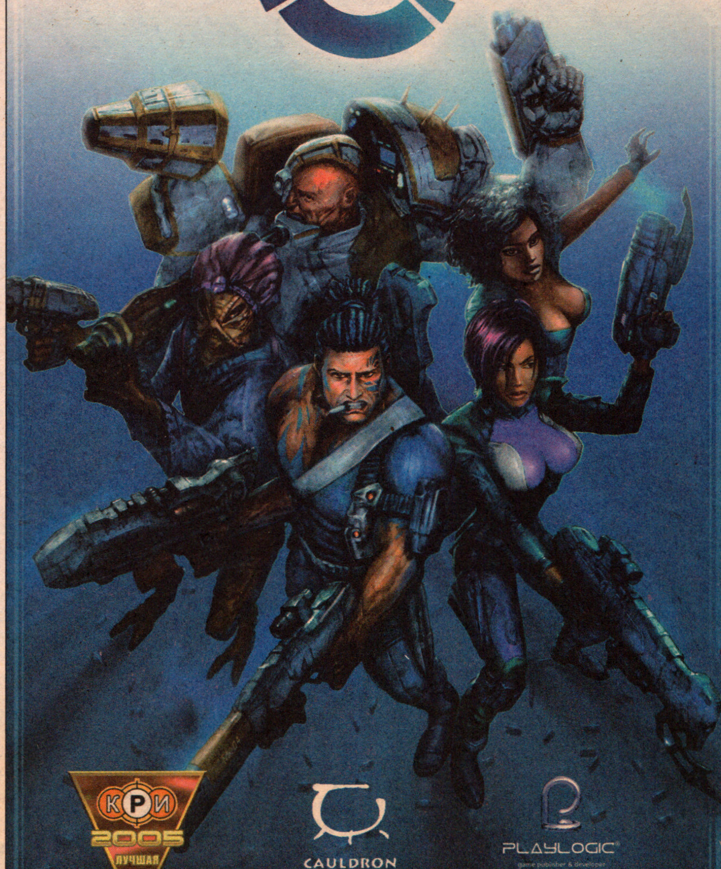


Компании «Акелла» наконец объявила о начале продаж игры «Корсары-3». Новость удивительная, ведь многие ставили этот проект в одну шеренгу с «Duke Nukem Forever» и «S.T.A.L.K.E.R.». Остается только поздравить компанию «Акелла» с успешным завершением разработки.

«Корсары-3» – проект настолько же скандальный, насколько и долгожданный. В свое время эту игру мы могли потерять – из-за нехватки бюджета. Ситуацию спасла (впрочем, спасла ли – отдельный разговор) компания Disney, предложившая в трудный для разработчиков час выпустить игру с исправленным. сюжетом и новым названием. Все помнят историю о том, как проект «Корсары-2» резко сменил название на «Пираты Карибского моря», растерял абсолютно все геймплейные фичи и стал игрой-сопроводиловкой к новому фильму Disney. Все помнят и издевательство со стороны издателя, компании «1С», лепившего на коробочки с дисками чахлые наклейки с логотипом «Корсары-2». Крик, гам, вой и обвинения во всех смертных грехах в адрес «Акеллы» стояли до небес. Оно и неудивительно – вышедший продукт действительно не отличался высоким качеством, был откровенно глючен и совершенно не соответствовал тому, что когда-то рассказывали о готовящемся проекте «Корсары-2». Поэтому компанией «Акелла» вскоре было принято решение о продолжении разработки данного проекта. До сих пор не ясны причины смены названия с «Корсары-2» на «Корсары-3». Подобные «метаморфозы» вызывают недоумение – к смене названий мы, в общем-то, привыкли, а вот к смене порядкового номера в рамках одного и того же проекта – как-то не очень. В свое время было заявлено, что это вызвано желанием сделать проект абсолютно самостоятельным и не связанным с «затонувшими» «Корсарами-2». Однако, несмотря на замену двойки на тройку, не получилось. Движок остался тем же, хотя и сильно доработанным, место действия, по сути, тоже. Да и главные персонажи игры остались теми же, что и во времена начала разработки «Корсаров-2». По сути, даже сама игра не сильно изменилась по сравнению даже с первой частью – да, она обросла новыми фичами и возможностями, но в целом осталась все теми же «Корсарами». Или «Пиратами Карибского моря», если кому-то удобнее проводить такую параллель. Единственное, что действительно отличает новый продукт от предшественников – великолепная графика. Как выразился один из сотрудников службы технической поддержки: «Если в моей клавиатуре сделают титановую кнопку Print Screen, я буду играть в это вечно». Нельзя не согласиться с этой фразой, графика вполне позволяет использовать игру в качестве генератора обоев для рабочего стола или, если у вас есть под рукой типография, генератора настенных постеров. Глядя на третьих «Корсаров», вспоминается школьный термин «Работа над ошибками». И эта работа выполнена блестяще. Любимые нами первые «Корсары» избавились от своих недостатков и обросли достоинствами, став почти Игрой Мечты для тех, кому небезразлична морская тематика. И как бы не назывался этот проект, какую бы цифру не несло в себе название, игра, наконец, вышла – та самая, которую нам когда-то обещали и которую мы так долго ждали.

КАЦ











В новой войне, бушующей во вселенной, самыми опасными войсками стали отряды генетических воинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями бойцы захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека – родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой поворачивает вложенное в его руки оружие против своих создателей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ
- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа



www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Cauldron"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



WWW.MEDIA2000.RU АВТОСИМУЛЯТОР

ПОЛУНОЧНАЯ ГРАНЬ СКОРОСТИ



Media 2000

- 7 доступных машин
- 10 трасс с туннелями и развязками
- 12 переключаемых камер для показа гонки с лучших ракурсов
- мультиплеер по локальной сети





Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 266 МГц; 32 Мб RAM; Видео 8 Мб; DirectX® 8; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM; Видео 12 Мб; DirectX® 9 и выше.
Данный диск предназначен для PC.



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистри-рованных пользователей по елефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", 125057 Москва, ул. Острякова, д. 8, Лицензия Эл № 77-6227. Права на из-дание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK), Suite 9, Brearley House, 278 Lymington Road, Highcliffe, Christchurch BH23 5ET, UK. Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2005 IncaGold plc. All rights reserved. Завод-изготовитель ООО «СиДи-АРТ», 107120, РФ, г. Москва, наб. Академика Туполева, д. 15, корп. 19, лицензия ВАФ № 77-5.

Microsoft судится из-за Xbox 360

Не успела корпорация Microsoft выпустить в продажу игровую приставку нового поколения Xbox 360, как был подан первый судебный иск. Первый и, как показывают история и статистика, скорее всего не последний. Ведь основание для подачи иска вполне логичное – нечастый случай в американских краях.

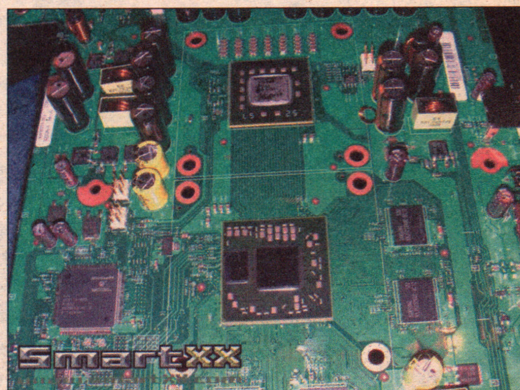
Вряд ли некий Роберт Байерс, житель Чикаго, рассчитывал на то, что из-за покупки новой игрушки ему придется оказаться в суде. Впрочем, зная любовь американцев ко всяческим судебным процессам, можно предположить, что его это не слишком расстроило. Так или иначе, упомянутый гражданин далекой Америки, с огромным трудом пробившись через толпу таких же желающих, приобрел экземпляр Xbox 360. После чего, вместо полных штанов радости и счастья от новых игр, получил головную боль. Оказалось, что доставшийся ему Xbox 360 подвержен очень сильному перегреву, влекущему за собой регулярные зависания приставки или «вылеты» в операционную систему. В отличие от наших людей, которые на его месте тут же придумали бы тридцать пять с половиной способов и устройств для охлаждения перегревающихся приставок, мистер Байерс обратился в суд. В общем-то, в данном иске наличествует вполне здравый смысл – выпущенное на рынок устройство, являющееся, по заверениям производителей, абсолютно самостоятельным и полноценным продуктом, не должно нести в себе изъянов подобного рода. И если уж заявляется, что приставка не требует дополнительных устройств для нормального функционирования, то это самое нормальное функционирование должно быть обеспечено.

И мало того, что в суд был подан иск, как таковой – мистер Байерс хочет квалифицировать обвинение, как коллективное. В чем тоже есть разумное зерно. Требования истца, кстати, не являются запредельными. Напротив, пострадавший геймер держится в логичных и весьма скромных рамках – он всего лишь хочет обязать компанию-производителя заменить все проблемные Xbox 360, попавшие на рынок, а также, чтобы ему возместили некую неназванную



сумму денег, и оплатили его адвокатов. В общем-то, даже проецируя эти требования на нашу отнюдь несовершенную судебную систему, можно сказать, что мистер Байерс имел бы довольно большие шансы – чего уж говорить о судебной системе США? Особенно, если учесть позицию компании Microsoft, озвученную одним из ее представителей. Утверждается, что на рынке действительно есть дефектные приставки, однако их количество не превышает трех процентов. Однако, предполагая, что компания хочет несколько сгладить острые углы ситуации, и занижает цифру, можно сказать, что на самом деле количество некондиционных Xbox 360 равно пяти-семи процентам. В итоге получается, что если взять во внимание исключительно американский рынок, на который было отгружен миллион с гаком приставок, то по реалистичным подсчетам число «битых» Xbox 360 равно семидесяти тысячам штук. И даже если взять за основу заявление компании, получим «всего лишь» тридцать тысяч. Про весь остальной мир, где продается никак не меньшее количество этих приставок, мы скромно промолчим. Однако в очередной раз хочется сказать «Билл, ты неправ!», ибо спешка при окончательной доводке нового устройства и выводе такового на рынок никогда не приносила ничего хорошего – как потребителям, так и производителям.

Алексей «SLON the CAMPER» Попенков





Все на склоны!

Компания Merscom LLC (США) предоставила отечественному издателю «Медиа-Сервис-2000» эксклюзивные права на перевод, воспроизведение, адаптацию и коммерческое распространение на территории стран СНГ игры «Ski Resort Extreme». Эта экономическая стратегия вышла на Западе в 2004 году и сразу завоевала сердца поклонников Business – жанра, да и просто фанатов горных лыж



Нам предстоит заниматься созданием, развитием и оснащением горнолыжных курортов. Ski Resort Extreme (SRE) предусматривает два игровых режима. Сценарии представляют собой некое подобие обычной кампании с уровнями сложности. Соответственно, в каждой группе имеются свои миссии, требующие от игрока постройки определенных зданий, достижения запрашиваемого показателя общей численности гостей, уровня доходов или репутации курорта. В большинстве случаев эти задания выполняются на время.



В свободной игре можно выбрать одну из нескольких готовых карт, различающихся по размеру, ландшафту и рельефу, или создать свою собственную в редакторе, где разрешается модифицировать уже готовые уровни или работать с «чистого листа». На сложность здесь влияет варьирование величины стартового капитала.

Ну а дальше – классика жанра. Строим, протягиваем канатные дороги, расставляем закусочные, гостиничные комплексы, не забываем о парковках и наемных сотрудниках. Чем удобнее получился курорт, тем больше гостей, чем больше гостей – тем больше прибыль.

В конце каждого игрового дня подводятся итоги по статьям доходов и расходов. Интересной особенностью здесь является то, что на получение поступлений в любом виде придется потратиться. Таким образом, даже такое нехитрое занятие, как сбор входной платы, сопряжено с издержками. Что, в целом, логично – сотрудник, который собирает деньги, выполняет работу и получает за нее зарплату.

В целом, в игре, кроме весьма приятной графики, мы имеем добротно проработанную экономическую модель, без особых «наворотов», но и примитивизмом не страдающую. Именно благодаря этой модели игра и завоевала симпатии геймеров по всему миру.

Полностью локализованная Ski Resort Extreme появится на прилавках российских магазинов в новом, 2006 году.

Sidd



Акелла



ОДИН ХОЧЕТ ОСВОБОДИТЬ СВОЙ НАРОД...





...ДРУГОЙ - УГНЕТАТЬ ЕГО.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechnerin the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.



www.akella.com





Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



«Железная» революция

Компания Asus сообщает о готовности нового продукта – физических акселераторов. Для компьютерных игр подобное устройство может стать такой же «бомбой», как в свое время стали 3d-акселераторы. А для игроков – еще одной статьей расходов

Когда в 1996 году компания 3dfx выпустила первый в истории 3d-акселератор Voodoo, мир компьютерных игр вздрогнул. Впервые геймерам была продемонстрирована трехмерная графика подобного уровня. В роли первой игры, демонстрирующей возможности новой «железки» выступил Quake, который на весьма приличный срок стал законодателем уровня графики в играх. Достаточно многие верещали о том, что «специальное аппаратное обеспечения для игр – нонсенс», но время, как обычно, показало, кто был прав. Достаточно всего лишь взглянуть в системный блок любого современного геймерского компьютера. На этом революции в мире компьютерного «железа» прекратились.

Недавно компания Asus объявила о готовности новых «железок» – физических акселераторов под названием PhysX. Как можно догадаться из наименования, данное устройство призвано взять на себя просчет игровой физики, освободив от этой не самой легкой задачи центральный процессор. Ситуация до боли напоминает появление уже упомянутых 3d-акселераторов Voodoo, которые в свое время исполнили похожую функцию, сняв с плеч несчастных пентиумов просчет трехмерной графики.

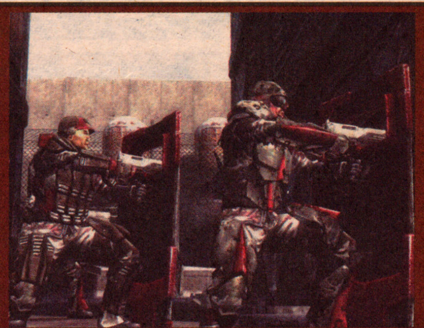
Не секрет, что физика в современных игровых проектах является одним из важнейших элементов геймплея. Вспомните последние игровые проекты – в большей их части она поставлена почти во главу угла. Особенно запомнился этим Half-Life 2, на последних уровнях которого прохождение было завязано именно на физическую составляющую игры. И, судя по тенденциям, в ближайшем будущем нас ожидает немало подобных проектов. Поэтому появление «железки» такого типа вполне закономерно.

Кроме всего прочего, с развитием устройств данного класса исчезнут проблемы с физическими движками вроде Karma и ему подобными. Теперь разработчики физических движков не смогут списывать проблемы собственных рук на малые возможности современных процессоров. Ведь по заявлению производителя, вычислительной мощности физического акселератора PhysX будет достаточно для обсчета физики для 40000 объектов, в то время как современные процессоры могут честно работать лишь с 30-40. И это – лишь первых опыт с устройствами данного класса. Кто знает, быть может, через несколько лет мы увидим честно обсчитываемые мельчайшие комочки земли, разлетающиеся при взрыве снаряда в очередном военном шутере. И, наконец, подобные устройства открывают дорогу фиче, которую пытались реализовать в дилогии Red Faction – полностью разрушаемое окружение и изменяемая геометрия уровней.

Единственное, что уже сейчас вызывает мрачную задумчивость – уровень цен. Вряд ли устройство абсолютно нового класса будет стоить меньше четырехсот долларов – соизмеримо с ценой топовой видеокарты. К сожалению, компания Asus не предоставляет информации на этот счет, поэтому нам остается ждать и копить деньги. Времени осталось – всего ничего, первые партии PhysX должны появиться на прилавках магазинов уже в феврале 2006 года.

Алексей «SLON the CAMPER» Попенков

Новые шуточки «Цифровых шутов»



Английская компания-издатель Digital Jesters, не так давно обвиненная партнерами-разработчиками в нечестном ведении дел, снова оказалась у дел. По не совсем понятным причинам, компании было ссужена большая сумма денег «на развитие бизнеса», после чего контора, слегка изменив лейбл, снова занялась привычной деятельностью

Напомним, что Digital Jesters является издателем таких тайтлов, как 7 Sins, Bet on Soldier, Beyond Divinity, Chaos League, Desert Rats vs. Afrika Korps, а также многих других. Не так давно компании-партнеры обвинили ее в жульничестве – мол, издатель месяцами не предоставлял отчетов по продажам их игр, продавал тайтлы на территориях, не обговоренных в контрактах и банально не выплачивал девелоперам причитающиеся им деньги. Особо обиженной посчитала себя французская Kylotonn Entertainment, поднявшая жуткую бучу. Как следствие, «Цифровые шуты» (Digital Jesters) лишились права на распространение проекта Bet on Soldier.

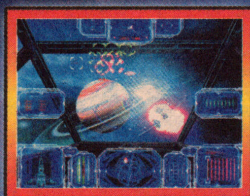
Однако, несмотря на подобные обвинения и недавнюю угрозу скорого банкротства, издатель не только подает признаки жизни, но и готов к активной работе. Реанимацию умирающего проведела американская инвестиционная фирма Myriad Interactive, возглавляемая бывшим президентом Apple Computers Марко Ланди. Она ссудила 5 миллионов долларов руководству Digital Jesters. На полученные средства создана структура под названием DJ Group, которой передан лейбл Digital Jesters. В планах данного заведения – издание и распространение игр по всему миру под различными торговыми марками: DJ Interactive, DJ Distribution, Turtle Games, Monte Cristo и другими.

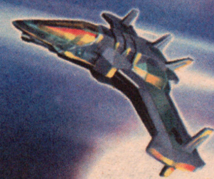
Кроме прочего, компания планирует снова «подружиться» с французами из Kylotonn и вернуть права на распространение проекта Bet on Soldier.

Вызывает любопытство дальнейшее развитие ситуации. Учитывая репутацию и манеры компании Digital Jesters, этот скандал, видимо, является очередным, но никак не последним. Кроме того, любопытно, сколь еще долго будет продолжаться чехарда с названиями, правообладанием, числом подотчетных структур и прочими «вечно переменными». Ответ на этот вопрос может дать только время, поэтому будем ждать новостей.

S_K_S

Тень Звезды VI







По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 1999-2005 StarWraith 3D Games LLC. All rights reserved.

«Акелла» попала под мобилизацию

Компания «Акелла» заявляет о выходе на рынок программного обеспечения для мобильных устройств в качестве контент-провайдера. Первая ласточка – разрабатываемая в настоящее время игра «Корсары», основанная на хорошо известном геймерам акелловском бренде



Двенадцать лет на рынке – большой срок. Особенно, когда речь идет о российском рынке компьютерных игр. Компания «Акелла» прошла большой путь, начав с переводов западных компьютерных игр, сумев вырасти в разработчика и став официальным издателем. В «портфеле» «Акеллы» находятся игры, названия которых не являются пустым звуком ни для нашего, ни для западного геймера. «Корсары», «Пираты Карибского моря», «Рыцари морей» – все это «Акелла». Недавно компания объявила об открытии нового подразделения – «Акелла Мобайл», задачей которого является разработка и распространение игр для мобильных телефонов. Как уже было упомянуто, первым проектом нового подразделения стала игра «Корсары», использующая название и сеттинг популярного в геймерских массах одноименного игрового продукта. Напомним, что несколько дней назад на прилавках торговых точек появилось продолжение знаменитой пиратской игры – «Корсары 3».

Это событие комментирует вице-президент компании Дмитрий Архипов: «Выход на рынок мобильных развлечений – важное событие в жизни компании. Получение лицензии Россвязьнадзора – лишь начало нашей деятельности по развитию мобильного направления. Основная задача «Акеллы» – предоставить потребителям высококлассный лицензионный контент».

Хочется пожелать удачи как новому подразделению в частности, так и компании в целом. Однако в мысли закрадываются сомнения: а так ли все хорошо и будет ли «Акелла» процветать, даже с учетом выхода в новую область рынка? Ведь массовый уход сотрудников, в том числе и весьма заметных личностей, из компании вряд ли хорошо сказался на ее стабильности и перспективах. Впрочем, господину Архипову, бесспорно, лучше знать, как развивать компанию и что делать со своими сотрудниками, настоящими, бывшими и будущими.

КАЦ

ARENA
Еженедельное информационно-аналитическое приложение к газете DISKman «Вестник «Арены»

ДЕРЗАЙТЕ, ГОСПОДА!

Новые вещи на любой вкус

В прошлом номере мы начали обзор новых вещей, завезенных в лавку «Арены». Шлемов и амулетов появилось множество - вплоть до 10-го уровня. В рамках одного номера невозможно рассмотреть все предметы, поэтому мы продолжаем анализ амуниции. Итак...

Шлем ледяной: *Сила +11, Злость +5, Оберег ответа +25%, Оберег уворота +25%, Броня головы +40. Цена: 105.00*
Очень дорогой шлем, похожий на платиновый, однако для игроков от 6 уровня. Молодые персонажи с толстым кошельком могут по достоинству оценить все его преимущества.

Шлем призрака: *Удача +11, Сложение +6, Оберег Крита +30%, Броня головы +40, Мастерство владения оружием +15%. Цена: 105.00*
Универсальный шлем, который, по-моему, не стоит вложенных в него денег. Однако его могут одеть и блокеры, и обережники, и критовики. Но все же лучше за эти же деньги приобрести что-то более узкоспециализированное.

Шлем террора: Ловкость +8, Реакция +10, Оберег удачи +30%, Броня головы +40, Мастерство защиты +10%, Цена : 105.00
Непонятно, зачем блокеру ловкость? Или уворотчику - реакция? Хотите проверить - купите этот шлем. Можете сообщить о результатах нам, хотя думается, что ничего хорошего из этого не выйдет.

Шлем безразличия: *Ловкость +12, Сложение +7, Оберег Крита +30%, Броня головы +45, Меткость +30%. Цена : 180.00*
Неплохой шлем для уворотчиков, без лишних примесей в виде удачи или реакции. Если вам не хватает ловкости и у вас есть лишние 180 соток, то этот шлем просто создан для вас.

Шлем рассудка: *Сила +12, Удача +6, Оберег уворота +35%, Броня головы +45, Мастерство владения оружием +30%. Цена : 180.00*
Более дорогая и улучшенная модель шлема достоинства. Можно затянуть пояс, подкопить еще 80 соток и купить этот шлем, результатом останетесь довольны.

Шлем пламенный: *Реакция +12, Сложение +7, Оберег удачи +35%, Броня головы +45, Мастерство защиты +25%. Цена : 180.00*
Дорого и сердито. Незаменимая вещь для непробиваемых блокеров. Вкупе со вставленным камнем дает потрясающие результаты. Конечно, цена кусается, но более дешевой альтернативы данному шлему просто не существует.



Шлемы для 8-го и более высоких уровней отличаются заоблачной ценой (360 и 1040 соток соответственно) и заоблачными модификаторами. Обладатели таких вещей, как правило, легко побеждают в боях.

Амулет боли: *Сила +6, Сложение +3, Оберег уворота +25%, Меткость +10%. Цена : 15.10*
Недорогой, но практичный амулет для молодых персонажей мира «Арены». В комплекте с другими вещами схожей направленности дает неплохой результат.

Амулет достоинства: *Реакция +5, Удача +4, Оберег удачи +20%, Мастерство защиты +15%. Цена: 15.20*
Неплохая вещь для маленьких блокеров и очень хорошая альтернатива золотому кулону. Ничего не отнимает, дает неплохие статы. Советуем.

Призрачный амулет: *Ловкость +6, Злость +2, Оберег ответа +25%, Оберег крита +15%. Цена : 15.20*
Помните уворотчиков, любящих во время боя переодеваться в антиблокеров? Вот этот амулет сделан специально для них. Приобретая оберег, персонаж не теряет в ловкости, что позволяет ему отмахиваться и от других противников.

Амулет безразличия: *Сила +4, Ловкость +4, Реакция +4, Злость +4, Удача +4, Сложения +2. Цена : 27.00*
Милая вещица для статовиков, которым жалко денег на амулет невидимки. Взгляните на статы, и у вас не останется вопросов по этому амулету.

Амулет измора: *Реакция +10, Удача +10, Мастерство защиты +10%. Цена : 27.00*
Жесткая вещь для жестких блокеров. Реакция и удача, никаких оберегов. Полагайтесь на везение, обладатели этого амулета.

Амулет мертвеца: *Сила +10, Злость +10, Мастерство владения оружием +10. Цена : 27.00*
Дежавю? Где-то я это видел. Ах да, амулетом выше. Ну что ж, дерзайте, господа обережники. Без оберегов еще интереснее.

NeoAnderson

Требуемый Уровень: 6
Сила: +5
Ловкость: +1
Реакция: +2
Удача: -4
Сложение: +4
Оберег ответа: +30%
Броня головы: +14
Цена в магазине: 30.58
Количество: 377
Стоимость: **30.58**
К-во: 1
В корзину
Купить

Лазурный шлем   Прочность: 100
Требуемый Уровень: 6
Сила: +1
Злость: +6
Сложение: +5
Оберег удачи: +5%
Броня головы: +15
Мастерство защиты: +5%
Цена в магазине: 30.94
Количество: 430
Количество: 430
Стоимость: **30.94**
К-во: 1
В корзину
Купить

Шлем Ледяной   Прочность: 100
Требуемый Уровень: 6
Сила: +11
Злость: +5
Оберег ответа: +25%
Оберег уворота: +25%
Броня головы: +40
Цена в магазине: 105.00
Количество: 369
Стоимость: **105.00**
К-во: 1
В корзину
Купить

БИТВА ЗА КЛИЕНТА

Super Taxi Driver 2006

Тема такси поднималась разработчиками из Team6 уже неоднократно. Но на сей раз нам обещали «самую агрессивную» из всех игр на данную тематику. И действительно, уже с первых секунд заставочного ролика, который плавно вводит нас в игру, нам приходится удирать от разъярённых «бомбил» куда подальше. С другой стороны, памятуя о том, что в достославном GTA нам тоже доводилось быть в роль таксиста, в хвастовство разработчиков верилось с трудом…



НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Team6 Game Studios.* ***Издатель:*** *Team6 Game Studios.* ***Жанр игры:*** *Racing.* ***Дата выхода:*** *23 ноября 2005.* ***Требования:*** *P3-1.0, 256MB RAM, 64MB 3D Card.* ***Рекомендовано:*** *P4-1.8, 512MB RAM, 128MB 3D Card.*

Итак, ездим по городу, подбираем пассажиров и отвозим их в пункт назначения. Для удобства есть мини-карта, а также указующий перст в виде стрелки. Кроме нас, по улицам шныряют наши конкуренты, которые будут не только выхватывать у нас драгоценных клиентов, но и таранить нас, везде и всюду. Что, впрочем, не запрещается делать и нам. Более того, если «коллегу» хорошенько приложить, в качестве премии мы получаем его хрупкий «груз» и дальше везём его сами. Сей загадочный факт связан с наличием шкалы настроения: когда таксомотор получает повреждения, его пассажиру это не нравится, и он покидает нерадивого водителя.

Управление автомобилем не составляет никаких сложностей. Машина запросто входит в повороты, при этом её практически не заносит, что немаловажно при срезании пути по переулкам, дворам и паркам. По всему городу разбросано изрядное количество трамплинов, так что напрыгаетесь вдоволь.

Игровой процесс выстроен по принципу отдельных заданий: например, заработать некую сумму денег за фиксированное время, выиграть дуэль у другого таксиста (обычно заканчивается получением новой машины). Миссий много и они отнюдь не просты, так как конкуренты безжалостно разбивают ваш кэб, а на толкотню с ними уходят столь ценные минуты. Да, разбить их, в принципе, не проблема, но и времени жалко, и ваш автомобиль при этом изрядно повреждается. Для облегчения жизни имеет смысл повнимательнее изучить город – например, на набережных очень слабые ограждения, и конкурентов можно скидывать в реку. Ко всему прочему, бензин отнюдь не бесконечен, но его запасы пополнить сравнительно легко – достаточно найти специальную иконку в городе.

Для любителей таранить все подряд сообщаю: в игре можно проезжать сквозь деревья, сбивать фонарные столбы, различные ограждения и… пассажиров, безмятежно голосующих вдоль дорог. Которые после наезда встают и… как ни в чём не бывало садятся к нам в салон.

Повреждения выглядят весьма зрелищно. И пусть индикатор здоровья отражён в процентах, визуально это выглядит гораздо интереснее. Машины мнутся очень сильно, включая серьёзные изменения геометрии кузова. А когда уровень «жизни» опускается до нуля, кэб красочно взрывается.

Расстроило то, что все вмятины на езду не влияют ни малейшим образом.



В игре представлено 8 транспортных средств, причем некоторые из них – различные варианты одной и той же модели, не сильно отличающиеся друг от друга.

Графика типичная для малобюджетных проектов, без излишеств и изысков, с «квадратными» колесами и проваливающимися друг в друга текстурами. Но и сам город, и модели машин отторжения не вызывают. Звук присутствует, лёгкая электронная музыка сопровождает нас на протяжении поездок.

В итоге: заявленная агрессивность присутствует в полной мере, в какие-то моменты даже хотелось бы ее снизить, технически все исполнено сносно, посетую на пустынность города – протискиваться в трафике было бы весьма занятно. Все ветеранам ностальгия по «Карантину» обеспечена. Остальным – забава на парутройку вечеров, и обратно – к Need for Speed: Most Wanted.

Игра, о которой пойдёт речь, является собой творение венгерских программистов, вознамерившихся проводить автогонки прямиком на военных базах. И о чем только не мечталось в процессе инсталляции, ведь идея погонять промеж танков и бомбардировщиков, да и при должной реализации…

СТРОЕВЫМ ШАГОМ

Армейский форсаж

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *576 Media.* ***Издатель:*** *Play Ten Interactive.* ***Жанр игры:*** *Racing.* ***Дата выхода:*** *18 ноября 2005.* ***Требования:*** *P3-1.0, 128MB RAM, 32MB 3D Card.* ***Рекомендовано:*** *P4-1.8, 512MB RAM, 128MB 3D Card.*

Сидит парень, пьёт пиво, смотрит ящик. По ящику толстый полковник с погонами старшего прапорщика злорадно вещает о гонках в рамках программы разоружения. Парень в момент трезвеет, собирает друзей и начинается игра. С сюжетом точка.

Стилизованное главное меню перегружено военной атрибутикой: всюду патроны, снаряды, военная техника, жетоны. Даже когда идёт загрузка уровня, индикатор выполнен в виде автоматных патронов.

Наши приключения начинаются с покупки автомашины, жаль не танка. Магазин радостно распахивает двери и предлагает нам на выбор целых 20 спортивных и не очень автомобилей. К сожалению, мы ограничены суммой в 10 тысяч, и реально можем себе позволить выбрать из: «Запорожца», ВАЗ 2105, Пежо 206 и еще пары машин. При этом стоимость отдельных экземпляров превышает 200.000, что не мешает им выступать рядом с вашим <запором> в одном заезде, и не стоит удивляться, почему вам не удаётся прийти к финишу в тройке лидеров.

Купив себе «ведро с болтами», можем отправляться на соревнования или на оставшиеся деньги заняться тюнингом. Но лучше этого не делать, так как для участия необходим вступительный взнос, минимум 1000. Если вы проиграли, и денег нет совсем, то есть одна трасса, где надо тупо проехать 2 круга без соперников и на финише получить 500 кредитов. Таким образом, немного терпения, пару суток безостановочной игры – и самая дорогая машина у нас в кармане, потом еще 3 суток – и мы её прокачаем, ну а после можно уже ехать и выигрывать все остальные заезды. А что, чем не тактика?..

Тюнинг представляет собой набор комплектов: от минимального до самого продвинутого. Улучшения бывают 2-х видов: визуальные и технические. Запчасти продаются наборами, при этом не указано что входит в набор, игра просто сообщает: +1 к скорости, +2 к тормозам… Не напоминает AD&D? А называются эти пакеты: минимум, базовый, мощный, секретный и т.п. Почти как контракты сотовой связи. Всякие там спойлеры и иже с ними обезличены и зовутся: аксессуар 1, аксессуар 2… Самое жуткое, что одновременно может стоять только один внешний апгрейд и никак иначе, и это притом, что №4 – это бампера да фары, а №5 – пороги и антикрылья.

Разобравшись с гаражом, приступаем к соревнованиям. Выясняем, что наша репутация на самом дне, поэтому вначале нам доступно всего несколько трасс. Как только мы их все пройдём, нам присвоят следующий ранг и откроют новые. И так неспешно до самого верха.

Соревнования проходят по всему миру, в каждой стране максимум пара разных трасс, зато заездов на них может быть до 6 штук. Так и утюжим, перебирая между тремя видами: кольцевые гонки, на время и спецучастки (прохождение на время отдельных отрезков).

Графика в игре средненькая. Можно, конечно, долго сетовать на убогость текстур и примитивность моделей, но на общем фоне этот фронт работы разработчиками худо-бедно освоен. Более того, свои средства передвижения даже можно раскрашивать самостоятельно.

А вот управление вместе с физикой просто отвратительны. Машина едет, как трамвай по рельсам. На поворотах заносит так, что выйти даже из простейшего заноса практически невозможно. При боковом скольжении нас просто переворачивает на крышу! А как славно нас разворачивает при малейшем контакте с соперниками… Причем оппоненты с видимым удовольствием вас бортуют, а вы практически не в состоянии им ответить. Напрочь отсутствуют повреждения, в какой бы то ни было форме. Зато обложка CD демонстрирует танк, смачно давящий машину.

Музыка раздражает и очень сильно. Мелодии крайне безвкусны – чего стоит один только «металл» в сопровождении балалайки.

В итоге – беспросветная серость. Мечты втоптаны в грязь солдатским сапогом. Был готов простить то, что не дали порулить танком или хотя бы БТРом, смириться с неказистостью графики и нелогичностью обвесов (всем хорош NFS, но «Запорожца» в нем нет), но кривизну управления и невменяемое поведение на дороге – извините, нет. Это то же самое, что у стрелка в шутере отнять все оружие и предложить отбиваться саперной лопаткой. Минут на пять интереса хватит…

Материалы для полосы подготовил Shade





Бить по столу разрешается!

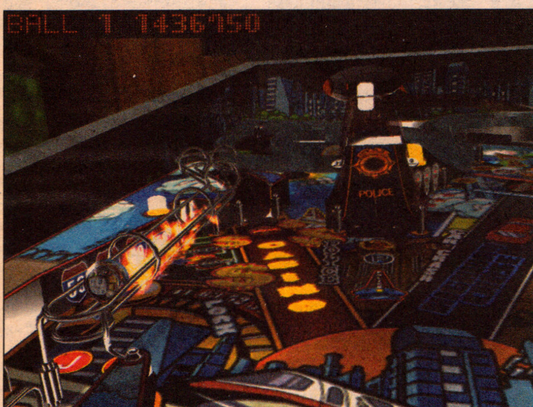
Изобретатель пинбола Рэймонд Мэлоуни представил свое детище на суд американской публике в начале 30-х годов прошлого века, когда Америка страдала от Великой Депрессии, и забавный игровой автомат всего за несколько центов мог подарить щепотку удовольствия и хорошего настроения любому желающему. Позднее основанная Рэймондом компания стала одним из лидеров по производству игровых автоматов, постепенно отходя от пинболов и переключаясь на более востребованные слот-машины



Fastlane Pinball

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Framework Studios,* ***Издатель:*** *Merscom,* ***Жанр игры:*** *Family,* ***Дата выхода:*** *25 ноября 2005,* ***Требования:*** *P2-300, 64MB RAM, 16MB 3D Card,* ***Рекомендовано:*** *P3-400, 128MB RAM, 32MB 3D Card.*

Большинство людей совершенно уверены в том, что пинбол – это абсолютно никчемная забава,



призванная убить лишнее время, зарабатывая миллионы никому не нужных очков и шпыняя безобидный маленький металлический шарик парочкой или большим количеством флипперов, а между тем это представление в корне неверно. У любого автомата имеется даже некий сюжет, то есть в определенные моменты потребуется строго попадать шаром по нужным мишеням, которые будут включаться и выключаться, заставляя высвечиваться на электронном табло новые задания. Потом – техника. Только непосвященному в таинства этого клубного или барного развлечения может показаться, что бить по шарику можно в любой момент, главное – просто его не упустить. Опять-таки, все намного сложнее и интереснее. Профессиональный игрок имеет в своем арсенале огромное количество приемов, начиная от задержки шарика на лопатке, перебросе его на соседний флиппер, рикошете от стен, удару с лета, причем только определенной частью флиппера, и заканчивая старымдобрым пинком по автомату ногой или бедром, чтобы легкой вибрацией стола спасти даже безнадежный шарик в самый последний момент.

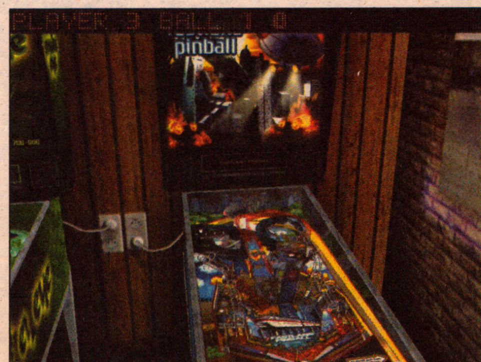


Кстати сказать, именно этот «жульнический» прием решила применить в своем новом компьютерном пинболе компания Framework Studios, чем сразу же заслужила одобрение фанатов сей игры. В обычном виртуальном пинболе ведь как? Можно поднимать и опускать флипперы и оттягивать пружинку, запускающую шарик на игровое поле, и все. А здесь, помимо всего прочего, можно «стукнуть» стол (надо полагать, невидимой виртуальной коленкой) слева, справа или прямо по центру, отчего шарик начинает отклоняться или даже отлетать в требуемую сторону. Конечно, для подобных манипуляций потребуется определенный опыт и сноровка, но главное, что есть такая возможность, остальное уже, как говорится, дело техники. Тем более что к физике поведения сверкающего колобка особых претензий нет.

К сожалению, еще каких-то интересных особенностей в Fastlane Pinball не завезли. Не считая мелькавшего в анонсах и пресс-релизах намека на сюжет (про то, как некий Майкл Джеймс Смит, получив знание о том, что скоро всему миру придет конец, отправляется... в ближайший бар поиграть в пинбол), который, увы, до игры так и не добрался. Единственный игровой стол, который можно рассматривать с нескольких камер, довольно быстро начинает надоедать, а заявленная авторами возможность сохранения своих рекордов в Интернет так и вовсе пока что не работает. Как и обещанная «потрясающее воображение графика» (отражения, динамичные тени, естественный металлический блеск, бамп-мэппинг и т.п.) на деле оказывается весьма скромной, и в чем-то даже уступающей иным трехмерным пинболам. Звук нареканий не вызывает, позволяя вволю наслушаться полным собранием всевозможных перезвонов, трелей и ударов, скрашиваемых ответным кудахтаньем весело отвечающих мишеней и механизмов. Ради разнообразия можно попробовать поиграть с друзьями (до 4-х человек), выкидывая шарик по очереди. Впрочем, пинбол – игра скорее индивидуальная, поэтому выбивать миллионы самому здесь гораздо интереснее, чем, скучая, пялиться на то, как это получается у товарища.

В итоге – заурядный пинбол (на его трехмерность лучше вообще внимание не обращать), способный расшевелить хоть какие-то чувства в сердцах только самых преданных почитателей изобретения господина Мэлоуни. Остальным же здесь будет откровенно скучно, ибо ни о каких красивых анимациях и запоминающихся эффектах, цепочке фантастических сценариев или большом разнообразии игровых столов речь даже не идет. Возможно, дальше дела у Framework Studios пойдут в гору, и они насочиняют еще уйму пинболов, которые действительно будут «способны подарить такое же удовольствие от игры, как никакой другой симулятор пинбола». Вот только Fastlane Pinball это совершенно не грозит.

IGROK



ВКЛЮЧАЙСЯ!
КАРТИНГ ГРАН-ПРИ
ТЦ «ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ»

ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ
КАРТИНГ ГРАН-ПРИ
ТЦ «ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ»

КАЖДЫЕ ВЫХОДНЫЕ С 6 АВГУСТА ПО 4 СЕНТЯБРЯ СОРЕВНОВАНИЯ ПО КАРТИНГУ.
ЦЕЛЬ ТОЛЬКО ОДНА: ВЫИГРАТЬ ГОНКУ!
Потрясающие ощущения скорости и азарта!
СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ГРАН-ПРИ МОЖЕТ КАЖДЫЙ!

СОРЕВНОВАНИЯ ПРОВОДЯТСЯ В КЛАССАХ:
Класс Хонда 200
Класс Хонда 270
Суббота – соревнования для взрослых (от 16 и без ограничения)
Воскресенье – соревнования для детей (возраст от 8 до 12 лет и от 12 до 16 лет)

НАЧАЛО РЕГИСТРАЦИИ В 11.00

Обладатели лучших результатов, установленных с 6 по 28 августа, участвуют в финальной квалификации.

При любой покупке в ТЦ «ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ» и ТЦ «ДЕТСКИЕ МИРЫ НА ПРЕСНЕ» и предъявлении чека с отметкой Справочной службы ТЦ «ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ» — УЧАСТИЕ В ГРАН-ПРИ ВНЕ ОЧЕРЕДИ

На финале КАРТИНГ ГРАН-ПРИ ТЦ «ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ» участники поборются за призы от ТЦ «Электроника на Пресне»!



ТЦ «ЭЛЕКТРОНИКА НА ПРЕСНЕ» НАХОДИТСЯ ПО АДРЕСУ:
Г. МОСКВА, ЗВЕНИГОРОДСКОЕ ШОССЕ, ДОМ 4 (рядом с метро «Улица 1905 года»)
ТЕЛЕФОН: 788-00-55, WWW.ELECTRONIKS.RU
ПРИНЕСИ ЭТУ СТРАНИЦУ И УЧАСТВУЙ В ГРАН-ПРИ БЕЗ ОЧЕРЕДИ!



ЗАКОН УЛИЦ

Crime Life: Gang Wars



Crime Life: Gang Wars еще задолго до выхода многие почему-то принялись сравнивать с GTA: San Andreas'ом, не взирая на то, что эти игры совершенного разного плана. Хотя, конечно, обе и описывают жизнь главного героя, состоящего в негритянской уличной банде из бедного квартала. Если GTA – это экшн от третьего лица со свободной камерой, причем вождению там традиционно уделялось больше внимания, чем пешим прогулкам, то Gang Wars – типичный изометрический (с четко фиксированной камерой, которая позволяет менять лишь масштаб) beat-em-up с элементами стратегии – и никаких автомобилей!

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Hothouse Creations,* ***Издатель:*** *Konami,* ***Жанр игры:*** *Action,* ***Дата выхода:*** *16 ноября 2005,* ***Требования:*** *P3-1.2, 256MB RAM, 32MB 3D Card,* ***Рекомендовано:*** *P4-2.0, 512MB RAM, 128MB 3D Card.*

Кстати, весьма напоминая предыдущие гангстерские истории от Hothouse Creations – серию Gangsters. Только на этот раз экономика и микроменеджмент были отправлены в отставку (здания покупать нельзя, специальных способностей у бандитов нет и т.п.), а главную ставку разработчики сделали на уличный мордобой.

Так, впервые мы встречаем товарища по имени Tre не где-нибудь, а на арене уличных «боев без правил», где он должен намять бока татуированному негру, рядом с которым выглядит сущим цыпленком. Во время поединка нам подробно описывают способы применения различных спецударов (часть становится доступна только при наполнении на треть особой полоски «адреналина») и комбо, которых действительно много, намекая, мол, что драться впредь придется много и часто. Собственно, уличные разборки занимают практически все игровое время. Не со шпаной из конкурирующей шайки приходится за клочок территории воевать, так с приставучей полицией или владельцами магазинов, которые почему-то совершенно не расположены к тому, чтобы за просто так распрощаться со своим товаром. Чтобы недовольные оказались посговорчивее, весомыми «аргументами» в споре могут выступать бейсбольные биты, ножи, полицейские дубинки, огнестрельное оружие или коктейли Молотова. Причем расправы выглядят максимально жестоко: кровь тут экономить не принято, а камера с готовностью замирает, максимально откровенно и цинично демонстрируя десяток способов, коими можно лишить человека жизни. Подобная циничность, видимо, и послужила в результате поводом для Family Media Guide включить Gang Wars в десятку самых брутальных и жестоких игр этого года.

Как и положено настоящему гангстеру, Tre начинает свой подъем по иерархической лестнице, не гнушаясь грязной работы и бегая на побегушках у Big Dog'a, лидера группировки Outlaws. Задания, кои включают и погромы с вандализмом, и грабежи в богатом районе, и дворовые стычки, и уличную войну «стенка на стенку», и участие в подпольных боях (на которые к тому же можно делать ставки) будущий гроза улиц получает в виде SMS-сообщений. В вымышленном мегаполисе Grand Central City, где на наших глазах и разворачивается действие этой криминальной драмы, за выживание приходится бороться с промышляющими подпольной торговлей оружием The Pogue Mahones, одевающимися словно группа клоунов The KYC, и главными противниками Outlaws – Head Hunters, руководит которыми отъявленный головорез Justiss, мечтающий подмять под себя весь город. По ходу дела Tre не только по-черному бедокурит на улицах, но и узнает о тайных делах своего шефа, идет на сговор с копами и попадает в тюрьму, чтобы спасти близких ему людей, и, наконец, нос к носу сталкивается с наводящим на всех жуткий страх толстячком Justiss. Финал получился крайне печальный, как в известной «старинной итальянской» песне «Уно моменто». Видимо, именно здесь и кроется тот самый урок морали, который грозились преподать создатели.



Нередко за компанию с Tre бегают несколько членов банды, без которых справиться с превосходящими силами противника (например, чтобы захватить район – чем больше там будет ваших людей и меньше конкурентов, тем быстрее он перейдет под контроль Outlaws) было бы очень непросто. Руководить подчиненными напрямую нельзя, зато можно отдавать четыре типа приказа: «атакуй», «отступить», «перегруппироваться» и «поддержи меня». Подорванное здоровье (как себе, так и своим головорезам) здесь принято восстанавливать едой, покупая ее либо в ресторанах быстрого обслуживания, либо в фургончиках на улице, правда, ассортимент в последних отличается крайней скудностью. Вдобавок, при желании можно накупить и выпивки в баре, на здоровье она почему-то не сказывается, зато приводит к другому забавному эффекту. После пары коктейлей начинает казаться, что строго одетые официантки щеголяют в одних лишь бикини, правда, держится этот эффект недолго. Основным источником заработка в Crime Life является банальный грабеж, помимо которого можно добывать «трудовую копеечку» и из парковочных автоматов, телефонных будок или музыкальных машин в забегаловках. Причем здесь можно не только потрошить кассы магазинов, уложив хозяина заведения и персонал на пол и не давая им подняться, но и выносить из них бытовую технику, предметы антиквариата или лотки с драгоценностями, чтобы отгрузить в поджидающий за углом фургончик. Аналогично дела обстоят и с домами добропорядочных горожан, из которых можно утянуть все то, что плохо лежит. Последние, конечно, тут же поднимут крик, на который сбежится полиция, но разве это кого-то остановит?

По аналогии с GTA, в Crime Life существуют уровни полицейской тревоги. Только обозначаются они не звездочками, а лычками, как на погонах. Если напасть на мирного жителя на улице или у него дома, то загорится всего одна (можно попробовать откупиться, если полицаи догонят), атака на стражей порядка заставит засветиться вторую, ну а серьезный вандализм вкупе с массовой резней способны активировать все три разом. В этом случае за вами станут охотиться уже не копы с дубинками, а вооруженные до зубов SWAT'овцы, что уже много серьезнее. Чтобы спастись от преследования, следует схорониться в каком-нибудь дворике и не показываться патрулям на глаза, уровень тревоги пойдет на спад, и скоро его совсем отменят.

В плане графики Gang Wars, откровенно говоря, не впечатляет. Хотя и не раздражает, что, учитывая мультиплатформенность, можно признать как несомненный плюс. Районы города слишком похожи друг на друга, за исключением самого престижного Blingsley Hills. При этом, перемещаться по всему городу сразу нельзя, поскольку он, увы, не поместился на одной локации – чтобы попасть на соседние, нужно добежать до края территории и обождать несколько секунд, покуда не загрузится новая. Когда камера показывает сразу большой кусок улицы, картинка выглядит довольно стильно, но стоит опустить ее пониже, к самой земле, как натыкаемся на угловатые фигурки людей, неказистые детали интерьера или мебели. Зато здесь можно крушить и ломать если и не все, то многое. Витрины магазинов, вышеупомянутые автопарковщики, телефоны, шкафы/столы/пианино и даже автомобили. Не хочется руками, берем в руки что-нибудь длинное и твердое, на худой конец сгодятся даже валяющиеся под ногами ящики. Какая же жизнь банды, да без граффити – можно налепать рисунок просто на любую стену, а можно и закрашивать логотипы других банд, тогда в соответствующих разделах откроются различные бонусные материалы. Концепт-арты, откровенные интервью артистов и т.д.

Звук адекватный, хотя актеры особенно не изощряются, пытаясь изобразить характерный гангста-треп «королей улиц». San Andreas покамест со своей бандитской атмосферой и дворовым сленгом остается вне конкуренции. Впрочем, специфической музыки завезли в изрядном количестве. Здесь все как полагается – саундтрек составлен из композиций дюжины интернациональных команд (надо полагать, широко известных в очень узких кругах: Doom Man, Mnemonic, Stylbrik, Seyi, Dek the Raw). А один музыкант из D12 так и вовсе «сыграл» в игре роль главного «плохиша».

Hothouse продолжает развивать идеи своих же «Гангстеров», в то время как весь мир уже давно переключился на динамичные криминальные экшены с безграничными возможностями, к коим изометрический файтинг Crime Life: Gang Wars не относится никаким боком. Прибитая гвоздями камера (которая, кстати, любит немного шалить во время поворотов), ничем не примечательное визуальное оформление, дежурные приставочные флюиды, включая и отсутствие нормальных save'ов, предсказуемая gang-story и однообразно-бесконечные уличные потасовки, составляющие стержень игры, в итоге тянут максимум на звание середнячка. Что, впрочем, не так уж плохо.

IGROK

2 ФОРСАЖ








Гоночная карьера из 30 этапов


7 трасс, включая ночной город и зимнее шоссе


Прогрессивный графический движок с поддержкой DirectX 9.0


10 модификаций, в том числе пикап, кабриолет и спортивный вариант

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1000 МГц; 256 Мб RAM; Видео 32 Мб; Клавиатура и мышь.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1500 МГц; 512 Мб RAM; Видео 64 Мб; DirectX® 9.0.

PL 1W PLAY





По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ruЭксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© Code, artwork are Copyright © 2005 Play-Publishing. All rights reserved.



Сделано вручную



Это лес. А как еще сказать?

Нет ровным счетом никакого смысла петь славу орденоносному сериалу Elder Scrolls. Десять лет назад компания заядлых игроков в D&D, настольную ролевую игру, решила сделать из собственноручно придуманного для еженедельных игрищ мира... игру про гладиаторов. Так появилась Elder Scrolls: Arena, великая CRPG

Elder Scrolls IV: Oblivion

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Bethesda Softworks,* ***Издатель:*** *Bethesda Softworks\2K Games,* ***Жанр:*** *RPG,* ***Дата выхода:*** *март 2006*

Собственно, работники Bethesda Softworks быстро поняли, что простой чемпионат по размахиванию мечами за кубок Империи — это слишком уж просто. «А что, если можно будет ходить по городу?» «А что, если можно будет залезть в подземелье?» Вдохновленные успехом Ultima Underground, они создали РПГ с видом от первого лица, без навязчивого сю-



Олень пуглив, и не зря: здесь его можно съесть или сварить из него зелье

жета, с массой любопытных находок и девизом — будь кем хочешь и делай что хочешь. Наверное, благодаря типичной для ролевиков дотошности, другим не озвученным девизом серии стало внимание к деталям. Вторая часть игры, Daggerfall, сузила гигантскую карту Arena до размеров Великобритании, внедрила новую тогда систему развития персонажа (вместо абстрактного накопления XP прокачивались конкретные скиллы) и прошлась по полкам магазинов, щеголяя новым псевдо-3D движком наподобие «Doom»-овского. Заметьте, две системы «прокачки» до сих пор соревнуются друг с другом, и основанная на скиллах система постепенно побеждает — к чести Elder Scrolls. Далее победил маркетинг — к концу миллениума Bethesda «отстрелялась» двумя не вполне удачными сиквелами, Battlespire и Redguard. Но все не так просто — одновременно с ними стартовало настоящее продолжение — Morrowind. Обкатав на Redguard давно назревший переход на полное 3D, Bethesda замолчала на полных четыре года, только для того, чтобы в 2002-м буквально ошарашить игровую общественность невероятным Elder Scrolls: Morrowind. Целый год они разрабатывали один только инструментарий для создания «цветных миров» провинции Морровинд (да-да, теперь сцена сузилась до размеров губернии). И тут серия опять обставила конкурентов вчистую: практически ВСЁ в игре было смоделировано вручную! Разработчики утверждают, что на это ушло около 100 человеко-лет. В сочетании со сверхсовременным, сногсшибательным графическим движком, Morrowind превратился для тысяч игроков в настоящий тяжелый наркотик. Ведь Bethesda не думала предавать память Arena и Daggerfall, и в Морровинде герой мог заниматься чем угодно, быть кем угодно, бродить, где ему вздумается... Хотя бы просто для того, чтобы посмотреть на всю эту рукодельную красоту. Лично меня тогда поразили магазины Morrowind, где каждый товар на самом деле лежал на прилавке в полном 3D.

Для чего столь подробный экскурс в историю? Дело в том, что от не всегда имеет смысл искать от добра — добра. Новая Elder Scrolls: Oblivion — это еще БОЛЬШЕ. Подробнее, красивее, сложнее, реалистичнее подробного, красивого, сложного и реалистичного Morrowind. Игрок еще свободнее, возможностей еще больше. Поразительная работоспособность разработчиков не ослабела с годами, и Elder Scrolls имеет все шансы снова стать Самой Красивой РПГ В Мире.

Для начала о том, о чем нельзя не говорить — о том, как игра выглядит. Если взгляд на скриншоты заставляет прикидывать сумму, потребную на апгрейд, игра в динамике просто останавливает всякую мыслительную деятельность. Самые продвинутые разновидности блесков, шероховатостей и свечений применяются здесь с удивительным вкусом; в то же время за их счет разработчики отнюдь не экономили на полигонах — их на экране просто нереальное количество. Деревья... впрочем, соблюдем протокол: сначала о сюжете.

Фабула Oblivion не связана напрямую с сюжетной линией Morrowind, хотя игра начинается буквально через несколько дней или даже часов после окончания последней. Как обычно, герой Elder Scrolls начинает свой путь в тюремной камере. Вот только посетитель у него — королевских кровей. Впрочем, скоро монарха убьют, и вашей сверхзадачей станет найти пропавшего наследника, а заодно и закрыть порталы в местный ад – Забвение, которые грозят уничтожением родному королевству. Собственно, Забвение и есть Oblivion, а нынешняя провинция вовсе даже и не провинция, а окрестности столицы — Сиродиил. Вся прелесть Elder Scrolls заключается в том, что вы вполне можете часов этак на 400 забыть о наследных делах и спасении мира. К вашим услугам множество гильдий и кланов, масса «местных» подсценариев, каждый из которых позволит развернуться отдельной истории, со своими сражениями, интригами и, возможно, продвижением по лестнице власти. Здесь, и мы не ждем от Bethesda ничего иного, все тоже сделано вручную. 60000 строк диалогов полностью озвучены, каждый (каждый!) NPC обладает динамическим набором характеристик, которые может «прокачивать» и поднимать с помощью зелий, реализована система «случайных разговоров» и самостоятельного поведения. Это значит, что NPC больше не стоят столбами на своих местах на городской площади, а ходят в церковь, воруют, работают, болтают друг с другом на злободневные темы, даже дерутся. В систему диалогов встроен фактор обаяния\давления игрока на собеседника (наподобие Empathy в Fallout), подслушанные вами в чужом разговоре темы можно, при случае, упомянуть.

Почти половина площади Сиродиила поросла лесом. И лес этот «делает» всех конкурентов, не напрягаясь. Усовершенствованная технология SpeedTree позволяет отрисовывать по-настоящему густые заросли в почти любых количествах. Физика вполне соответствует — стрелы отскакивают от камня и увязают в дереве, задетые героической головой цепи по-настоящему раскачиваются, а кости на полу можно швырять и пинать.

И, наконец, боевая система. Столь совершенно смоделированный мир позволяет битве развиваться сравнительно реалистично: парировать удары в строго определенный момент, наносить быстрые и «заряженные» удары, «вручную» стрелять из лука etc. Это не особенная новость в мире Elder Scrolls, но анимация движений в Oblivion на порядок совершеннее. Для «скрытных» персонажей добавилась возможность обращать ловушки врага против него самого и убивать врагов исподтишка, одной стрелой. Таким образом, воры смогут более полноценно проходить подземелья. Этих подземелий-dungeon'ов — 200 штук, и все они сделаны вручную (в отличие от ландшафта, который смоделирован по формуле эрозии почвы и геологических пластов (!)). Инструменты войны, как им и положено, радуют глаз: дорогая кольчуга украшена золотым орнаментом ручной работы, а у злобного героя и доспехи «адские», и шлем как светящийся череп. Не иначе, переключаемый вид от третьего лица нужен, чтобы полюбоваться приодевшимся героем.



Да, да, да, это реальная графика.

Но неужели у Elder Scrolls вообще нет проблем, которые можно было бы решить в новой серии? Были. Решены. Теперь у героя есть компас, позволяющий не заблудиться в густых лесах (маркеры указывают и на важные объекты поблизости); к тому же он может просто телепортироваться в любой, уже открытый городок на карте без всяких снадобий и колдовства, чтобы лишить игрока необходимости в «челночном беге» от локации к локации. Не решена только одна проблема, она же — одно из главных достоинств игры. Разработчики открыто заявляют, что Oblivion потребует для работы самого свежего железа на момент ее выхода, и это принцип работы Bethesda — расширять границы возможного. Что ж, может быть, и нам придется во все стороны расширить границы возможного и скопить-таки денег на капитальный апгрейд к марту, когда выйдет Elder Scrolls IV. Потому, что настоящий большой мир Тамриэль в маленькой серой коробочке PC стоит и большего.

TUSHAN



Смешные детализированные гоблины

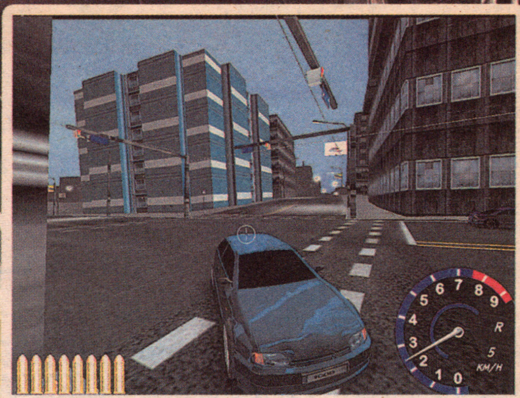


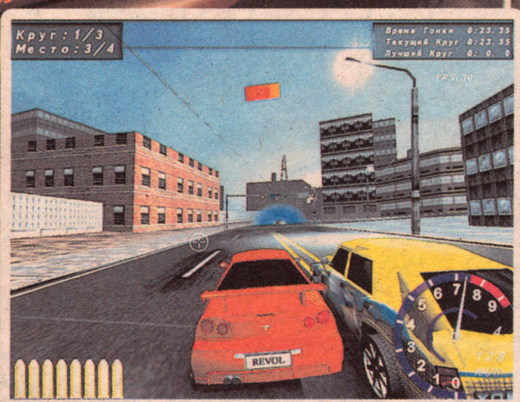
Кого-то он мне напоминает...

Бандитская Москва

Разборки на дорогах

- Машины-убийцы на московских улицах
- 15 захватывающих гонок, разбитых на 5 эпизодов
- 10 детальных моделей автомобилей
- Режимы аркады и карьеры





Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 550 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 700 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб ; DirectX® 9.0.

Данный диск предназначен для PC.





По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистри-рованных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru**Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227, 123423, Москва, пр-т Маршала Жукова, д. 24 корп.1.**

Завод-изготовитель ООО "СиДи-АРТ", 107120, РФ, г. Москва, наб. Академика Туполева, д. 15, корп. 19, лицензия ВАФ № 77-5.

Дракоша и занимательная химия

Дракоша и занимательная биология

Дракоша и занимательная география

Дракоша и занимательная физика

Дракоша и занимательная информатика

Дракоша представляет

Дракоша и занимательная астрономия

Дракоша и занимательная история России

- Лучшая образовательная серия для детворы
- 14 дисков, наполненных знаниями и мини-играми
- Идеальное сочетание обучения и развлечения
- Яркая, красочная мультипликационная графика
- Запоминание учебного материала в игровой форме
- Любознательный Дракоша - учитель на все времена

Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 200 МГц; Видео SVGA;
64 Мб RAM; Клавиатура, мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 300 МГц, Видео 8 Мб; DirectX® 8.1.



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru





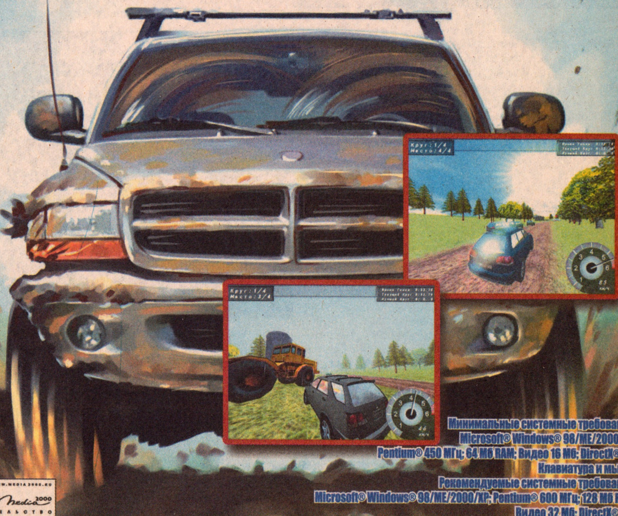
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Все права зашищены © Media 2000 Copyright, Лишензия Эл № 77-6227.

8

РУССКОЕ БЕЗДОРОЖЬЕ
ГРЯЗНАЯ ИГРА

- Живая и темпераментная езда на 12-ти джипах
- 15 живописных трасс, проложенных вокруг 5-ти населенных пунктов
- Симпатичная трехмерная графика с детальными моделями внедорожников
- Непредсказуемые и агрессивные соперники
- Режимы "карьеры" и "быстрой гонки"





По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", 125057 Москва, ул. Острякова, д. 8, Лицензия Эл № 77-6227.. © "Медиа-Сервис-2000", 2005. All Rights Reserved.
Завод-изготовитель ООО «СиДи-АРТ», 107120, РФ, г. Москва, наб. Академика Туполева, д. 15, корп. 19, лицензия ВАФ № 77-5.

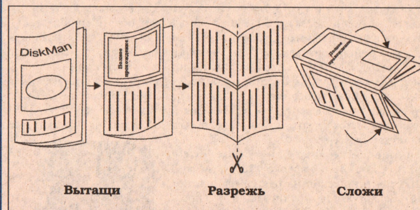
The Sims 2.

Влияние и влечения

Полное прохождение. Часть 10

Разработчик:
Maxis.
Издатель:
Electronic Arts.
Жанр игры:
LifeSim.
Дата выхода:
14 сентября 2004.
Требования:
P3-800, 256MB RAM, 32MB 3D Card.
Рекомендовано:
P4-2.0, 512MB RAM, 64MB 3D Card.

СОБЕРИ ВСЕ ПРОХОЖДЕНИЯ



В следующем номере:

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

В рубрике вышли:

© Diskman 2005



ПОД ВЛИЯНИЕМ

Конечно, Вы можете создать идеальное общество и использовать такой мощный инструмент, как влияние, только на добрые дела, но, как правило, это приносит мало удовольствия. Самое интересное в манипулировании – это заставлять Сима делать то, что он ни за какие коврижки не стал бы делать сам. Но прежде чем решить, хочет ли Ваш Сим стать добрым ангелом или злобным демоном для своих соседей, стоит вкратце описать, что такое влияние и с чем его едят.

Возможности Сима манипулировать другими складываются из объема очков влияния, которые у него есть. Чем больше друзей, тем выше уровень влияния и тем больше число максимально доступных очков. Если Сим без друзей может иметь до двух тысяч очков, то с тремя друзьями это число увеличивается уже до шести тысяч, а Мастер Манипулирования, обладающий 12 друзьями, имеет до десяти тысяч очков.

Но просто развить способность удерживать сколько-то очков мало. Приказывая другим исполнять свои прихоти, Сим растрачивает очки влияния, и ему требуется пополнять их. Для этого необходимо выполнять желания Сима, окаймленные синим. Обычно к таким желаниям относятся те, которые направлены на взаимодействие между Симами, или те, которые увеличивают известность и популярность Вашего Сима, например, продажа новеллы. Ясно, что Сим-романтик, Сим-популярность, Сим-семья и Сим-удовольствие получают очки влияния простым и естественным образом, сами того практически не замечая, в то время как остальным Симам это дается с трудом. Но зато у Симов, стремящихся к капиталу и знаниям, реже возникает желание кем-либо манипулировать!

Кстати, обитатели «греческого» дома могут управлять Симом, желающим примкнуть к их компании, не расходуя на это очки стремлений. Как показывает практика, этого краткого периода может хватить на то, чтобы полностью разрушить жизнь наивному добровольцу.

Разнообразие действий, к которым можно склонить, довольно велико: это и безобидный разговор, шутка или похвала (500), и более весомые опции вроде игры (1000), флирта (1000), объятий и поцелуев (1500) и даже драки (1500). Можно заставить Сима слегка хулиганить, например, добавить в фонтан мыла (1000) или разыграть кого-то (1000). Наконец, можно рассматривать Сима как источник физической силы, используя его в качестве садовника (2000), ремонтника (2000), кухарки (2500) или горничной (2500). Можно заставить Сима трудиться и умственно: выполнять задание (2000) и писать курсовую работу (2500). Наконец, всего за 1000 Сима-вампира можно натравить на кого-нибудь (ничего себе шуточки!) или излечить от вампиризма. Впрочем, последний эксперимент ни разу еще не увенчался успехом. Симы, видимо, охотно допускают свое грубое вторжение в чужую жизнь, но не переносят вмешательства других в свою собственную. Что же касается перегрызания шейки, то высшим вампирам это дается легко и непринужденно, даже если они не знакомы с жертвой, в то время как простым бессмертным это деяние может не удаться.

На свидании, вечеринке или тусовке можно заставить Сима петь караоке (1000), и даже дуэтом, если отношения находятся на должном уровне. Зачастую это единственный способ выполнить соответствующее желание своего спутника.

И, наконец, забавная нелепость: Симы некоторой группы могут заставить окружающих приготовить горячий бутерброд (2500), причем независимо от времени суток и умения готовить.

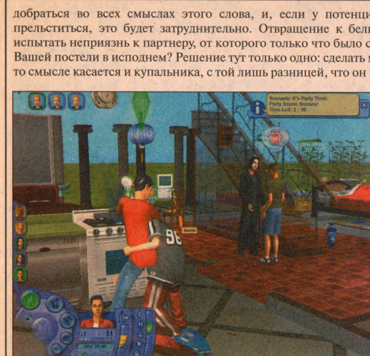


ПРИМЕР ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ

Если добрым быть, то всегда легко,
а когда наоборот – трудно...
Из песенки кота Леопольда

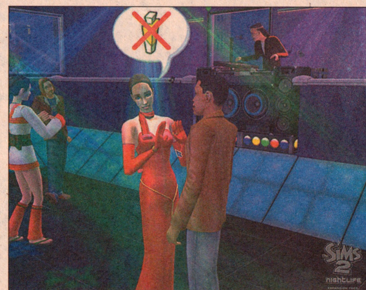
Как и следовало ожидать, конструктивные действия стоят больших сумм, да и не всегда приносят желаемый результат. Если написать курсовую, убрать в доме или полить клумбу может любой, то для того чтобы приготовить приличный обед или починить сложный прибор, требуются определенные навыки. И если один Сим-неумеха, вместо того чтобы готовить, просто вынет из холодильника совершенно непитательный полуфабрикат, то другой в попытках сварить спагетти сожжет Вам полкухни и себя в придачу. То же самое касается и ремонта: если подневольный горе-сантехник просто бросит вантуз через пару минут, то допустите Сима без навыков механики до сложной техники, и смотрите, смотрите, потому что такой молнии Вы еще не видели!

добраться во всех смыслах этого слова, и, если у потенциального партнера нет других качеств, на которые можно прельститься, это будет затруднительно. Отвращение к белью тоже может доставить неприятности. Каково будет вдруг испытать неприязнь к партнеру, от которого только что было столько приятных эмоций, и все только потому, что он вылез из Вашей постели в исподнем? Решение тут только одно: сделать местом уединения не спальню, а автомобиль. Все то же в каком-то смысле касается и купальника, с той лишь разницей, что он подразумевает в качестве романтической обстановки не перину, а пенную ванну. Наконец, строгие костюмы и нарядные платья могут вызывать негативные эмоции на торжествах, которые, хоть и бывают достаточно редко, но все же случаются.



Ненавижу очки, терпеть их не могу, запретила бы вообще это дьявольское изобретение, если бы... сама их не носила! В зависимости от Ваших личных предпочтений очки можно сделать как влечением, так и наоборот. То же касается и шляп.

Цвет волос – тоже фактор сугубо индивидуальный. Его можно без проблем сделать как любимым, так и нелюбимым атрибутом, поскольку всегда найдется достаточное число Симов, не вошедших в такую группу. Воздержаться от него имеет смысл только в том редком случае, когда, например, Ваши окрестности населяют сплошь родственники некого брюнета с сильными доминантными генами. А если хобби Вашего Сима – воплощение в жизнь матримониальных наклонностей, а потом вдовство, и так снова и снова, имеет смысл сводить его исключительно с зажиточными стариками, а, значит, любовь к седым волосам будет как нельзя кстати. Подросткам, напротив, не рекомендуется давать в качестве предпочтения седые волосы, поскольку у них все равно нет возможности заводить отношения с такой возрастной разницей. Удивительное дело, бисексуальность дозволительна, а геронтофилия – нет!



Наиболее универсальным фактором можно сделать любовь или нелюбовь к крашеным волосам. Тут все зависит от Ваших предпочтений. С одной стороны, по умолчанию волосы фиолетового, допустим, цвета – явления крайне редкое, и, значит, безопасно их ненавидеть. С другой стороны, перекрасив всех Симов в необычные цвета (которые, зачастую, внешне неотличимы от обычных), можно добиться того, что каждый встречный будет Вашему Симу нравиться.

Другим уникальным фактором отвращения для гетеросексуальных мужчин-Симов может стать растительность на лице. Действительно, Вы не встречали в окрестностях женщин с бородой? Я – нет! Конечно, это может сделать несколько затруднительным завязывание дружеских отношений с бородатыми коллегами или соседями, но гладко выбритых, надо полагать, будет достаточно для продвижения по службе. Косметику, напротив, можно безбоязненно выставить фактором влечения, поскольку подавляющее большинство горожанок пользуются ей в большем или меньшем объеме. И наоборот, любительницы мужчин могут ненавидеть косметику и трепетать при виде бороды, усов или трехдневной щетины. Вдобавок, в отличие от очков, шляп и одежды, которые исчезают и появляются, эти факторы остаются неизменными независимо от времени суток и занятия Симов.

Нескромный вопрос: сколько клоунов можно насчитать среди Ваших соседей? Если, как я предполагаю, не больше пары-тройки штук, то грим можно успешно сделать нелюбимым фактором.

Вампиризм – фактор довольно стойкий и постоянный. Поскольку вампиров в окрестностях изначально не так много, вполне безопасно их ненавидеть. Тем не менее, Симам, стремящимся к знаниям, выгоднее любить вампиров, потому что рано или поздно они захотят ими стать, а затем пожелают и покусать самых любимых Симов из своего окружения.

Наконец, переходя от визуальных качеств к осязаемым, одеколон – это хорошо или нет? Хорошо, только довольно накладно. Бутылочка стоимостью в 125 симолеонов придаст Симу аромат на четыре часа. Конечно, если пользоваться одеколоном с умом, из этого можно извлечь определенную выгоду. Но, так как большинство горожан вообще не пользуются одеколоном, Вы не испытаете никаких неудобств, сделав аромат духов личной неприязнью своего Сима. То же касается и неприятного запаха: не исключено, конечно, что кого-нибудь запах пота заводит, но дурно пахнущий Сим все равно думает о ванне, а не о романтике! И не все ли равно, нравится он вам в этот редкий момент или нет...

Cathy

может сделать для приближения к этой цели! Он может получать знания, которые пригодятся ему для продвижения по карьере, завязывать необходимые знакомства и получать высшее образование. Теоретически, в колледже тоже можно достигнуть определенных целей: переспать с двадцатью Симами или заработать сто тысяч.

Самые простые для выполнения цели – это, конечно, именно связанные с карьерой. Такие обычно бывают у Симов, стремящихся к популярности и деньгам. Наиболее сложные цели – у семейных Симов, поскольку они могут быть связаны с большим числом родственников или затрагивать следующие поколения, например, женить шестерых детей, иметь шестеро внуков или дожить до золотой свадьбы.

Что же происходит с жизненной целью, когда она достигнута? Элементарно, Ватсон. Ее место занимает другая, и так без конца. Кстати, того же эффекта можно достичь, если удалить участок вместе с населяющими его Симами в каталог, а затем снова вернуть его в окрестности.

ВЛЕЧЕНИЕ И ОТВРАЩЕНИЕ

Кончились добрые сказки, муторно нравиться всем.
Или закроете глазки, или кого-нибудь съем!
Леонид Андреев.

Почему облик некоторых людей вызывает положительные эмоции, а облик других – резко отрицательные? И почему Симы одинаково дружелюбны ко всем встречным, независимо от их внешнего вида? С выходом Nightlife второй вопрос стал неактуален, а на первый появился вполне четкий ответ.

Итак, у каждого Сима теперь есть четко сформулированные правила: кто-то его заводит, а кто-то – просто выводит. Например, одному нравятся блондинки в нижнем белье, у другого они вызывают отвращение, а нравятся ему надушенные пухленькие брюнетки, а третьему вообще неважно, какой у женщины вес и цвет волос, лишь бы она была вампиром.

Точно так же, как и стремление, влечения определяются, когда ребенок вырастает в подростка. У Симов, живших в окрестностях до установки Nightlife, влечения определились «от фонаря», впрочем, как и у горожан. Конечно, если у любимой девицы-Сима вдруг появилась тайная страсть к толстым размалеванным мужчинам, это не может не огорчать! Другой повод для расстройства – отсутствие таких вполне естественных предпочтений, как цвет глаз или кожи. Если первое недоразумение легко устраняется при помощи бесплатно поставляемого в инвентарь напитка, способного менять вкусы и аппетиты Сима, то второе, увы, непоправимо. Зато объяснимо: никакой дискриминации по расовому признаку нет и не будет. Другой способ сменить влечения – воспользоваться соответствующим устройством из каталога наград. Нужно также отметить, что влечения являются наиболее сильным фактором, определяющим, подходят Симы друг другу или нет, поэтому менять их нужно осторожно.

Нет хороших и плохих влечений, все зависит от того, кто составляет население Ваших окрестностей, и каких целей в игре Вы хотите добиться. Тем не менее, существуют некоторые наиболее удобные и универсальные влечения.



Например, лишний вес в нашу эпоху, несомненно, является отталкивающим фактором, а накачанное тело, напротив, нынче в моде. Симам с равной вероятностью нравятся как толстые, так и физически крепкие тела. Но стоит отметить, что горожане обычно обладают средним телосложением, а контролируемые Симы, если приобретают навыки Тела, чаще хорошо сложены. Поэтому, если Симу нравится хорошая фигура, а не жировые складки, то ему гораздо легче будет найти партнера или партнершу по вкусу. Исключение составляет тот случай, если Вы ищите партнера-любителя сыра, поскольку таким Симам не избежать лишнего веса.

Предпочтения в одежде могут приносить много хлопот, но еще больше хлопот доставляет отвращение к тому или иному виду одежды. Чаще всего в людных местах Симы появляются в повседневном платье, поэтому любовь к формальной одежде или, скажем, к купальникам, будет редко приносить какую-то пользу. Влечение к нижнему белью, как несложно догадаться, пригодится в постели. Но до постели нужно еще



Если Вы устраиваете вечеринку, можно ожидать, что хозяин захочет влиять на своих гостей и руководить их социальными взаимодействиями. Другое дело, что не каждому гостю понравится, когда другой с Вашей подачи пристает к нему с разговорами, играми, а то и поцелуями. Но это уже их личные проблемы, правда?

Влияние – это также отличный инструмент для манипуляции своей компанией или спутником во время поездки в центр. Более того, это единственный возможный способ выполнить те их желания, которые не связаны с Вашими действиями.

На контролируемых Симов влияние можно использовать в двух случаях: если один из Симов хочет продемонстрировать свою влиятельность или если такая опция иначе недоступна: например, если Сим хочет драться с другом или обниматься с врагом.

Каким бы очевидным это не казалось, но во всех остальных случаях не нужно тратить очки влияния, можно добиться результата и напрямую. Конечно, если Вы хотите, чтобы Сим написал за отстающего товарища курсовую, Вы не сможете заставить его сделать это, но ведь можно вместо этого выполнить три чужих задания! Результат будет тем же, а очки влияния Вы сэкономите.

Применять влияние можно на любого Сима, независимо от отношений с ним. Но злейший враг Вашего Сима скорее всего откажется выполнять все, о чем бы его ни попросили. Очень близкие друзья тоже могут отказаться от действий, если они противоречат их желаниям или соответствуют страхам. Правда, во всех этих случаях очки влияния не расходуются.

IT'S GOOD TO BE BAD

Ну да, деньги – это зло, а добро побеждает зло, и поэтому если быть добрым, то денег не будет – это известная истина. Отошли те времена, когда сказки кончались хорошо. Злобным гением быть интереснее.

Посудомоечная машина давно просит починки? Компьютер искрит и отказывается загружаться? От телевизора пахнет паленым? Если Вы не привыкли расставаться с нажитыми непосильным трудом деньгами или просто поклонник натурального хозяйства, то Вашего Сима уже неоднократно било током. Зачем же рисковать здоровьем любимого персонажа, когда вокруг кишмя кишит нелюбимыми? Совершенно незачем! В лучшем случае, Вы сэкономите время и получите исправный прибор, а в худшем, как в старом анекдоте, будет у Вас сидеть в одной черной-черной комнате черный-черный человечек и приговаривать: «Да, Петька, зря мы резину жгли!»



К худу или к добру, но чужие Симы от электрического шока умирают редко. Может быть, потому что у них на момент прихода к Вам зашкаливают все рейтинги потребностей, а может быть потому, что они вообще хорошо приспособлены и обучены сопротивляться Вашим попыткам их изжарить, уморить и всячески умертвить. А то бы в окрестностях давно никого не осталось.

Обычно желание заняться своими делами и получить готовый обед, не подходя к плите, вполне объяснимо. А вот зачем кому-то понадобятся два уголька: обугленный обед и обугленный сосед – не совсем ясно. Тем не менее, такое бывает. Допустим, Ваш Сим хочет победить смерть, или просто Вам нос и шляпа у соседа не нравится. Не умеющий готовить Сим на кухне – это камикадзе. Так что знакомьтесь поближе, устанавливайте взаимоотношения, а затем заставьте его готовить – тут-то шоу и начнется. Кстати, поклонники саламандр и прочих горящих танцоров могут попробовать жарить зефир на открытом огне, появившемся вместе с Nightlife.

Переходя от теории к практике: если Вам нужен обед, заставьте готовить служанку, садовника или иной персонал, у которого есть необходимый минимум навыков. На худой конец зачастую сойдет и студент. Если Вам нужна жертва или безвкусное содержимое жестянки, обращайтесь к горожанину.

Любителям мыльных опер можно посоветовать устроить на вечеринке локальный Армагеддон, собрав несколько любовных треугольников, а затем заставив пару Симов публично продемонстрировать свои чувства. Поскольку полигамия, кажется, Симам совершенно чужда (кстати, до абсурдного), ни один Сим не захочет видеть своего возлюбленного флиртующим с



другими. Как следствие, в качестве дополнительного развлечения вечера Вы сможете пронаблюдать взаимные оскорбления и пару звонких пощечин. А если гости боятся разлюбить свою пассию или быть уличенными в связи со сразу несколькими Симами, то можете сразу приготовить прибор на еще одного незваного гостя – психиатра...

Если же ограничиться пощечинами Вы не хотите, всегда можно заставить одного Сима ударить другого – и неважно, какие отношения у них были до этого действия. Может статься, что жертва Ваших манипуляций не просто ударит, а атакует своего противника, и тогда завяжется настоящая потасовка. Конструктивная польза от нее может быть только в том случае, когда один из дерущихся – стремящийся к популярности Сим, желающий победить в драке. Но желание это, как правило, возникает довольно редко, и как раз тогда, когда у Сима есть враг, атаковать которого он может и без стороннего вмешательства. Вообще же, спровоцировать драку – хороший способ разрушить безответную любовь со стороны одного Сима, и еще лучший способ испортить любую вечеринку и привести ни в чем не повинных Симов в ярость.

ЯРОСТЬ

И были они покорными и любящими созданиями Владыки своего, но явился новый add-on, и злоба, и ярость навек поселилась в их сердцах. И увидел это Владыка и возрадовался, ибо нет ничего приятнее для наблюдения, чем собственная жизнь в миниатюре – почти по Библии!

Итак, ярость – это совершенно новое, прежде небывалое в мире The Sims 2 состояние, на протяжении которого Симы пытаются делать объекту своего праведного гнева всяческие гадости. Объект гнева обычно легко вычислим – это Сим, портрет которого подкрашен красным, и у которого постоянно опрокинут мусорный ящик, сад заполонили тараканы, а на заднем дворе тлеет пакет с неизвестным, но весьма вонючим содержимым. И это еще далеко не все проделки, которые совершает разгневанный Сим, чтобы отомстить обидчику. Прекратить нападки можно, заплатив злопыхателю 50 симолеонов, или, если Вам жалко денег на откуп, просто переждав, пока страсти улягутся.

Без всякого сомнения, ярость делает игру интересней и реалистичней, хотя и сложней. Если раньше Симы по своей воле никогда не инициировали драку, и все самостоятельно примененные негативные опции исчерпывались насмешками, розыгрышами и редкими пощечинами, то теперь можно оставить Сима на общественном лоте всего на пару минут, и, возвратившись с чашкой чая, обнаружить драку в самом разгаре и толпу болельщиков вокруг.

Во время ярости многие позитивные социальные опции становятся недоступны, поскольку отношения падают ниже нуля. Конечно, если постараться, можно помириться даже с тем Симом, который разъярен, но разумнее выждать некоторое время, пока гнев не поутихнет. Обычно милые и добрые Симы быстрее отходят, чем сердитые и ворчливые, причем продолжительность ярости в зависимости от этого параметра может изменяться почти в 4 раза. Надо отметить, что степень доброжелательности и до выхода Nightlife была решающим фактором при определении поведения Сима. И если доброму Симу улучшение отношений давалось и дается без труда, то за ворчливым нужно постоянно следить, чтобы он не нажил себе врагов. С появлением же ярости эта черта характера стала особенно важна, и поэтому, если Вы любите своих соседей, а не приготовленный из них эликсир жизни, создавайте Симов по возможности дружелюбными.



Другой фактор, определяющий продолжительность ярости – это, конечно, ее причина. Ярость, спровоцированная мелкой шалостью, продолжается от нескольких часов до пары суток, но если один из супругов

застал другого в постели со своим лучшим другом, то ярость может длиться неделями. Еще один гарантированный способ заставить Сима злиться – это оскорбить его или завязать с ним драку. Продолжительность ярости в таком случае напрямую зависит от тяжести нанесенных повреждений. Наконец, дикая ярость охватывает Симов, если грабитель попытается обворовать их. Тут уж злоба может остаться на всю жизнь. Похоже, увод из-под носа спутницы жизни Симы предпочитают краже дивана.

После окончания периода ярости отношения остаются на менее высоком уровне, чем были до конфликта, хотя, естественно, ярость мягких Симов наносит меньший урон отношениям. В принципе, спровоцировав ярость, можно добиться даже улучшения отношений – в том случае, если Симы и так злейшие враги, и ухудшаться отношениям уже некуда.





КОНТАКТЫ

Для уравновешивания ситуации – и как полная противоположность ярости – в игре появилась новая форма взаимоотношений, называемая контактами. Контакт представляет собой нового, прежде незнакомого Сима, который неожиданно стал к Вашему Симу хорошо расположен (обычно около 30\10 пунктов отношений). Появлению нового контакта должно предшествовать удачное свидание или прогулка, причем предполагается, что Ваш новый знакомец – друг одного из участников так хорошо устроенного Вами мероприятия. И вот, в самый неожиданный и неудобный для Вас момент этот новоявленный товарищ звонит Вашему Симу и предлагает встретиться! Разумеется, ничего страшного не произойдет, если Вы ответите отказом. Другое дело, что в Ваших интересах превратить этого Сима в своего настоящего друга как можно скорее, поскольку через какое-то время (обычно не позднее, чем через пару дней), его благожелательное отношение к Вам исчезнет. Впрочем, обычно для упрочнения отношений не требуется много усилий, достаточно одного длительного телефонного разговора или совместной поездки в город.

К сожалению, контакт, в отличие от ярости, нельзя спровоцировать намеренно. Но если Вы часто устраиваете свидания и не забываете снимать трубку, когда звонит телефон, то новые контакты не заставят долго себя ждать.



ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕЛИ

Появление жизненной цели – одно из главных достоинств University. Теперь игра не сводится к набиванию живота, накоплению денег и ежедневному способу удовлетворить однотипные желания. Сконцентрировавшись на выполнении жизненной цели, можно получить платиновое настроение до конца жизни и, главное, теперь есть, к чему стремиться!

Некоторых жизненных целей можно добиться еще до совершеннолетия. Например, достигнуть максимума всех умений или завести 20 лучших друзей (или возлюбленных), может и подросток. Но большая часть жизненных целей связана с успехами в профессиональной деятельности, и только взрослый Сим может их достичь. Это не значит, впрочем, что подросток ничего не

ДОРОГА ВНЕ ЗАКОНА

- Сумасшедшие скорости на ночных дорогах
- 7 машин для угона: от спортивных до грузовиков
- 10 трасс протяженностью до 18 километров
- 12 вариантов настроек камеры





Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 433 МГц; 64 Мб RAM; Видео 8 Мб; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 566 МГц; 128 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистри-рованных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2005 IncaGold PLC (UK). All Rights Reserved.

ДОРОГУ ~~НЕКРОФИЛАМ~~ НЕКРОМАНТАМ!

Количество ремейков, «духовных последователей», проектов «по мотивам» и прочего игрового «секонд-хенда» в последнее время начало превышать все разумные пределы. Тут и Кармак наш Джонни с Doom 3, и Altar Interactive с UFO: Aftershock, и Raven Software с Quake 4, и прочие, и прочие. И вот, пожалуйста, не прошло и (вставить понравившийся вам срок), как полку ремейкеров прибыло - на этот раз из России. Компания Step Creative Group, до сих пор успевшая отметиться только никем не виданным проектом «Деактивация», выпустила игру под названием «Звездное наследие», которое является освеженной вариацией старой спектрумовской игры. А «крышевать» продукт взялась компания «1С»…



Итак, ремейк игры двенадцатилетней давности, то есть одной из последних игр для платформы ZX-Spectrum, действие которой происходило во вселенной легендарной «Elite». Само по себе уже любопытно. Посмотрим же, что получилось на выходе.

Сюжет у нас оригинальностью и гениальностью не блещет. Впрочем, это вполне оправдано – благо имеем дело с оживленным и проведшим неделю в косметологическом салоне проектом. Через несколько сотен лет после полноценного выхода в космическое пространство, человечество столкнулось с – ха-ха – расой космических агрессоров. Агрессоры посмотрели на людей, почесали свои жабьи головы, взялись за шмайссеры, передернули затворы и сказали: «Ми есть феликий артанги, фи есть чмо. Ми есть поработщать фас, фи есть подчиняться!». Люди вытянули средние пальцы и сказали «Нафиг!». Лягушкообразные выкатили глаза и возмутились: «Was?! Тогда ми будем дас убифать!». После чего пришли, забрали коров, кур и яйца... стоп, кажется, это из другой оперы.



Так вот, космические агрессоры артанги вторглись в космическое пространство людей, причинили всем сопротивляющимся добра и подчинили оставшихся своей жабьей власти. Две сотни лет люди влачили жалкое рабское («Ja-ja, дас мазохистен!») существование под гнетом артангов. Небольшие группы повстанцев безуспешно вели борьбу за независимость (потому что так модно – если есть захватчики, то должны быть и партизанен), доставляя противнику небольшие неприятности и устраивая мелкие пакости вроде подрыва стратегических важных киосков с чебуреками и пуска под откос трехколесных велосипедов. Глубоко в... в космосе один из участников сопротивления нарывается на патрульную зондеркоманду артангов. Проявив чудеса ловкости, наглости, хамства и владения секретным матерным языком, доблестный боец уничтожает один из кораблей захватчиков и эвакуируется с помощью резервной капсулы на поверхность так кстати подвернувшейся под руку неизвестной планеты. Придя в себя после крайне жесткой посадки, герой понимает, что капсула практически уничтожена, физическое состояние здоровья – как после ночи в стиральной машине, в кармане только медальон отца, зато кругом шикарная дикая природа – только мангала, мяса, вина и женщин не хватает.

С этого момента начинается классического характера пафосная космическая опера, на протяжении которой от одного человека зависит все, начиная от съема котенка с дерева и заканчивая спасением всей нашей, а заодно и нескольких случайно подвернувшихся соседних галактик. Самоотверженно путешествуя по загадочной планете, наш спаситель всея человечества сражается с артангами и ищет путь к спасению всех и вся.

Собственно, это – краткий пересказ завязки игры. Бывает, конечно, и хуже. Впрочем, это не значит, что мы не надеемся получить лучше. В общем, за сюжет мы поставим троечку с плюсом и пойдем дальше. Дальше у нас традиционно располагается информация о технической части игры. Вот тут-то мы перестаем издеваться над литературно-сюжетной частью проекта и пытаемся сделать серьезное нордическое лицо. Поскольку игра представляет собой почти классический почти квест в стиле почти Myth, основное внимание уделяется чему? Правильно, задникам. То есть, бэкграундам локаций. Так вот, эти самые задники в «Звездном наследии» прорисованы великолепно. Почти гениально. Почти на пять с плюсом. Почему почти? Да просто потому, что если убрать это «почти», то получится, что дальше развиваться некуда, и идеал достигнут – а нам всегда есть, к чему стремиться. Поэтому – просто на пять. Молодцы, господа художники, желаем вам в следующем проекте компании превзойти самих себя. Чуть хуже выглядят попадающиеся тут и там персонажи. Однако в их прорисовке чувствуется что-то такое домашнее... Как в кошке, которая вроде бы и сволочь, и мебель дерет, и отъелась на казенных харчах так, что задумываешься о использовании ее в качестве заменителя кролика для новогоднего стола – а все ж таки своя, родная, вызывающая умиление и добрую улыбку. Поэтому местная живность получает четверку, а мы идем дальше. Так, адъютант, что там у нас дальше по списку? Звук и музыка? Чудненько, дайте сюда мои сапоги, фуражку и плетку. В графе «Звук» мы быстренько проставим «Удовлетворительно» – нормально, сойдет, ухо не режет, чувство прекрасного не оскорбляет – и перейдем к музыке. В списке фич заявлено «Оригинальное музыкальное оформление». Не могу не согласиться, действительно оригинальное. Ведь, согласитесь, использовать в качестве композитора ученика-второгодника шестого класса средней школы с музыкальным уклоном – это оригинально. Господа разработчики, мы обращаемся к вам с просьбой – попросите автора музыки выпить отравляющего вещества. Потому что с возложенной на него задачей он абсолютно не справился. При таком графическом оформлении подобная музыка – как заячья губа у участницы конкурса красоты. Не то, чтобы она портила все впечатление от проекта, но отрицательных эмоций ой как добавляет. В общем, неуд, приходите в следующем году. Адъютант, заберите плетку.



Пожалуй, пройдемся по прочим заявленным фичам – нелишне будет выяснить, насколько они соответствуют действительности. «Нелинейный сценарий» – да, есть такое. Скажу больше – он хорош. Играть интересно, сценарий действительно держит геймера за игрой, с большим трудом позволяя оторваться от нее для нескольких часов сна. Оценка – четыре. Потому, что действительно хоро-







ший, написанный на пятерку, сценарий игры не позволяет игроку тратить время на глупости вроде питания и сна. «Захватывающий фантастический сюжет» – гм... ну да, по крайней мере, для человеческой расы и ее владений в рамках проекта. Захватывают ведь. «Фотореалистичная графика» – насчет фотореализма мы





не уверены, но вообще по этому поводу все было сказано выше. «Более 200 экранов» – ничего не знаю, у моего монитора только один, и новых пока не отросло. Если серьезно – не считал, но их действительно много. Поверим на слово. «Вид от первого лица» – а это, похоже, шутка от разработчиков, потому что заявлять перспективу зрения в качестве фичи, мягко говоря, странно. Ну да ладно, если им так угодно... «Смена погодных условий, дня и ночи» – и это в конце 2005 года считается достижением? Странно, странно. Неужели человек, составлявший список особенностей игры, последние пять лет провел в изолированной от всего прочего мира камере? «Специально разработанная система боев с врагами» – гениальнейшая постановка фразы. Так и вижу картину – приходит к руководителю проекта младший гейм-дизайнер и говорит: «Босс, я тут случайно систему боев разработал. Может, сгодится куда?», а руководитель говорит: «Так, давай упихнем ее в наш текущий проект... квест, да? Ну ладно, скажем, что фича. Передай там пиарщикам, чтобы сказали, что мы ее специально разработали». «Детально проработанные характеры персонажей» – хм... с небольшой натяжкой мы с этим заявлением согласимся. Могло быть и намного-намного хуже. Впрочем, могло и лучше. «Высококачественный 3D-звук и спецэффекты» – не знаю, автор обзора как-то не удосужился специально для игры в «Звездное наследие» приобрести акустическую систему 5.1, и потому ничего не может сказать насчет трехмерного звука. Какое досадное упущение.

Собственно, переходя от внешних признаков к игровому процессу. Как уже было сказано, игра является почти квестом в стиле почти Myst. Почти – потому что, в отличие от «Миста», герой «Звездного наследия» является куда более очеловеченным существом. Как любой нормальный человек, он не в состоянии ходить, бегать, ползать и перемещаться другими способами бесконечно. На это расходуется энергия, которую необходимо восполнять с помощью такого доступного всем людям процесса, как сон. Сон в «Звездном наследии» оформлен в соответствии с канонами жанра RPG – заснув, где не следует, герой рискует быть разбуженным приставаниями агрессивных представителей местного населения, а то и вообще оказаться пойманным и посаженным в тюрьму. Как можно заключить из предыдущей фразы, герой в лучших традициях старых квестов вроде Dune от Cryo или серии Kyrandia от Westwood, смертен. И, к большому сожалению всех играющих, недостаток героя переходит в недостаток игры – время загрузки в «Звездном наследии» невозможно охарактеризовать иначе, как необоснованно долгое. Что именно загружает бедный компьютер и чем в это время занимается программная часть игры, сказать невозможно – однако напоминает все это старую шутку про битву даунов с тормозами. Причем в роли даунов по воле разработчиков выступают компьютеры игроков вместе с самими игроками.

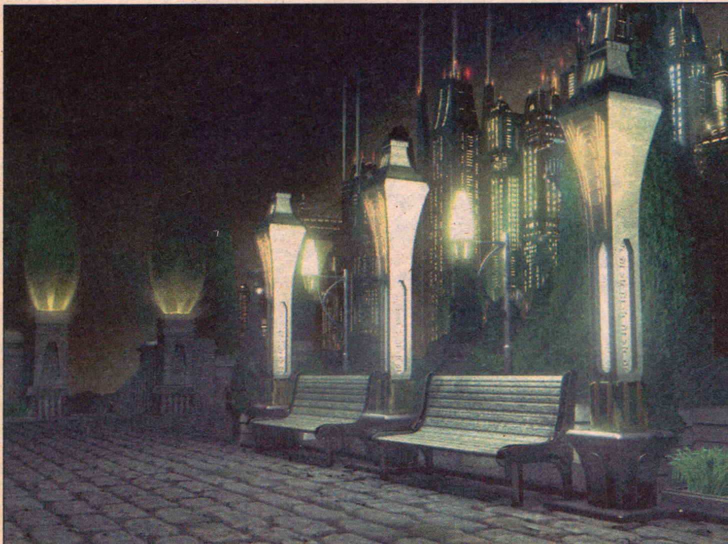
Также стоит остановиться на том самом «Специально разработанном» боевом режиме. Ничего сложного, даже где-то примитивно. Напоминает старые «стрелялки» вроде House of the Dead, Lethal Enforcers и им подобные. На статичном экране мельтешат противники, которых необходимо поражать при помощи перемещаемого мышью курсора. При этом также можно ставить блок. Собственно, процесс уничтожения агрессивно настроенных элементов сводится к классической схеме «Поставил блок, дождался удара, ударил сам, поставил блок...». В целом – довольно просто и приятно.

Отдельно от прочего звука хочется упомянуть озвучку. Ее здесь во-первых много, а во-вторых она весьма неплоха. При переходе с локации на локацию, действиях, попытках действия или длительном отсутствии действий герой как-то комментирует происходящее, даже если на данной конкретной локации он уже был, а действие пытался совершить раза три. Впечатляет.



Подводя черту под все вышеизложенное, можно сказать следующее: проект получился не совсем однозначный. С одной стороны – играть интересно, да и глаз радуется. С другой – банальнейшая завязка, такая же развязка, музыка режет слух, да и мелкие недоработки и общая примитивность не очень способствуют формированию положительного мнения. Двумя словами – на любителя. Компании Step Creative Group, за исключением художников, все еще есть, к чему стремиться и чему учиться.

Майор ШПИЛЕР



РЫБКА
ПЭК

www.media2000.ru
Media 2000
издательство

SURICATE SOFTWARE

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание прог-раммы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распрос-транение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Suricate Software. All rights reserved.

НЕСЕРЬЕЗНАЯ ВОЙНА

«Первая мировая: Герои неба. Sky Aces»

Во время, когда «космические корабли бороздят мировые пространства» вряд ли уже кто-то задумывается о том, что когда-то люди рисковали жизнью, чтобы на малюсеньких фанерных самолетиках подняться в небо. Мы привыкли к огромным эскадрильям многотонных гигантов, наводящих на соперника ужас одним только фырчаньем хищных пропеллеров. А между тем, раньше пехота бросалась врассыпную, заслышав шуршание одинокого мотора. Сейчас эти «монстры» украшают лишь помещения музеев истории развития воздухоплавания. А ведь меньше ста лет назад «экспонаты» чуть было не принесли Германии победу в первой Мировой войне.



НАША СПРАВКА:
Разработчик: *The studio productions.* ***Издатель в России:*** *Акелла.* ***Жанр игры:*** *авиасим.* ***Требования:*** *P3-800, 256MB RAM, 32MB 3D Card, 24xCD-ROM, DirectX 8, 150МБ на жестком диске, клавиатура, мышь.*

Итак, перенесемся на развороченные бомбежкой поля старушки Европы, в 1915 год, когда впервые в мировой истории бои велись не только за каждую пядь земли и каждый залив, но и за воздушное господство.

В игре существует четыре режима: несколько обучающих миссий, быстрый бой, сражение по сети и две кампании: за Англию и за Германию. В принципе, особенных отличий между ними нет, и на выбор будут влиять только ваши симпатии. Военно-воздушные силы Германии располагают 11 самолетами, Англии – 15. Доступны как монопланы, так и бипланы, среди самолетов же встречаются такие крылатые легенды, как семейство Альбатросов, Ньюпортов, Спадов, а также Fokker'ы и RAF FE различных моделей. Стоит отметить тот факт, что самолеты различаются не только внешне – по размерам и цвету фюзеляжа, как это часто бывает в авиасимуляторах. Так, Альбатрос Д5 легче, маневренней и мощней Fokker'a, a Fokker, в свою очередь, оказывается более устойчивым к перегрузкам на малых оборотах.

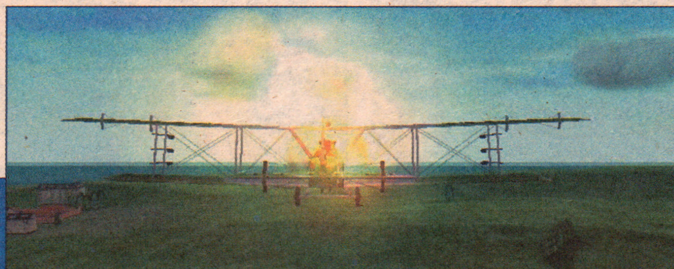
Характеристики аэропланов стандартны: длина корпуса, размах крыльев, площадь, масса, скорость, потолок высоты. Однако едва ли половина их них оказывается полезна в бою. Длина корпуса, масса, площадь и размах крыльев не обеспечивают особой маневренности, а только означают, что подбить самолет будет проще. Потолок высоты, пусть в характеристиках он зашкаливает даже за шесть-семь тысяч, в игре, если судить по приборам, редко поднимается выше двух. Обычно самая оптимальная высота воздушного боя – тысяча-полторы километров над землей, потому что выше самолеты неприятеля предпочитают не забираться.



В итоге получается, что единственная характеристика, на которую стоит обратить внимание, – это скорость. Конечно, для современных симуляторов пара сотен километров – ничто даже на земле, не то что в воздухе, однако, как только шасси самолета отрываются от надежной почвы, с непривычки тут же хочется найти педаль тормоза. Ее роль выполняют здесь кнопки уменьшения и увеличения тяги.



Вообще, физическая сторона игры иногда ощутимо хромает. Допотопные монопланы могут выполнять в воздухе такие кульбиты, которым еще названия не даны. Тяжелы они для современных истребителей: перегрузки чересчур велики. Если выжать тягу на максимум, то можно сделать более тридцати мертвых петель подряд. А вот при уменьшенной тяге даже крыльями как следует взмахнуть не получится: самолет завалится в сторону и со свистом неудержимо понесется к земле. Этим-то и грозит слишком большая скорость у бипланов: самолеты противника редко летают высоко и быстро, а если пытаться приноровиться к их скорости, то можно потерять в маневренности.



Управление аэропланом на редкость простое, привыкнуть к нему можно почти сразу: стандартные стрелки, кнопки атаки и контролирования силы тяги. Для новичков существует «летная школа» – несколько тренировочных миссий, за время которых предлагается обучиться азам вождения самолета.

Изначально управляемость у аэроплана хорошая, но, чем больше дырок в фюзеляже, тем сложнее заставить машину слушаться руля. Когда самолет начинает гореть, он самопроизвольно покачивает крыльями и заваливается на бок, а сила тяги заметно уменьшается.

В «кабине пилота» насчитывается четыре прибора: спидометр, счетчик высоты, измеритель силы тяги и компас. Реально полезен только измеритель тяги, потому что остальное легко узнать и без приборов, просто посмотрев на землю. Несомненным плюсом являются многочисленные варианты расположения камеры: от хвостового оперения, от крыльев, из кабины пилота, перед пропеллером, а также задний вид, вид сверху и снизу. Удобно и то, что кружочек прицела становится красным, когда вражеский самолет входит в зону досягаемости ракет. Интерфейс игры, правда, получился каким-то мультяшным: яркие цвета, крупные значки – все это едва ли соответствует духу Первой Мировой войны.

Помимо чисто технических характеристик, самолеты также обеспечиваются боезапасом. Тут, правда, совсем разбежаться некуда: каждый аэроплан обладает стандартным набором вооружения. На миссию обычно выделяется две ракеты, от трех до пяти бомб и бесконечное количество патронов для бортовых пулеметов. Последние имеют вполне закономерную, но весьма неприятную способность перегреваться в самый неподходящий момент, поэтому максимальное время стрельбы варьируется от четырех до семи секунд, в зависимости от интенсивности. Далее же не остается ничего больше, как качать крыльями, «нырять» вниз и вверх и делать все, чтобы не стать жертвой чьей-нибудь смертоносной ракеты.

Если такое все-таки происходит, то с надеждой победно завершить миссию можно распрощаться: ракета подбивает любой аэроплан с первого раза. С пулеметами несколько проще, однако стоит поймать силуэт вражеского самолета в прицел и зажать гашетку, как тот, оставляя на небе грязно-серый след, портит воронкой землю под вами. С увеличением сложности миссии вражеские самолеты становятся более маневренными, но постепенно настолько свыкаешься с привычкой настигнуть, зажать гашетку и сбить, что жалкие попытки скрыться от правосудия не доставляют особых проблем.

Радует анимация самолетов. Степень истерзанности летательного аппарата можно определить теперь не только по технической шкале, где она измеряется в процентах, но даже по внешнему виду аэроплана. Если шкала уменьшается до половину, то фюзеляж начинает дымиться, на треть – воспламеняется, а уж последние 10-15% живописно чадит ярко-рыжим хищным пламенем. То же самое относится и к оппонентам, однако их аэропланы обычно менее живучи, чем ваш.











Как и положено, в начале каждой кампании доступно несколько базовых самолетов, на которых игроку и предстоит летать фиксированное количество миссий. В каждой кампании их довольно много – 52. Но не стоит обольщаться: карты таким разнообразием не блещут, разработчики удовлетворились четырьмя большими, но весьма посредственно прорисованными локациями.

Невысокое качество графики не так сильно заметно во время воздушных баталий, однако режет глаз при ближайшем рассмотрении во время бомбежки. Не то чтобы плоские деревья сильно уменьшают удовольствие от игры, но все-таки смазывают впечатление. Хотя вполне логично, что создатели вряд ли рассчитывали на любителей насладиться пейзажем из кабины военного аэроплана. Зато цветовая гамма подобрана разработчиками отлично: нельзя обойти вниманием яркость и красочность пейзажа. Даже в пасмурную погоду растворенная в тумане действительность не кажется мрачной и хмурой; красиво смотрится панорама боя в ярких лучах восходящего солнца. В игре предусмотрены несколько вариантов погодных условий: солнечно, ясно, пасмурно, дождливо, туман. Проще всего воевать в ясную погоду: горизонт хорошо просматривается, а солнце не слепит глаза.

Что касается самих самолетов, то они, в отличие местности, самые-самые разные. Ярко-желтые, кричаще-малиновые, зеленые в горошек и черные в полоску, хорошо анимированные и тщательно прорисованные с учетом реальных технических характеристик – на них так и хочется полетать.

Однако получить доступ ко всем аэропланам сразу не получится. Как и положено, возможность управлять модернизированными и более современными моделями будет появляться постепенно, согласно скорости прохождения.

В принципе, ни к каким реальным событиям игровое действо не привязано: основная цель, как это часто бывает, – сбить всех. Несмелые попытки разработчиков привнести в игру интригу и немного разнообразить прохождение, не привели к весомым результатам: фактически, миссии никак не связаны между собой. Зачатки сюжета типа «наш разведчик натолкнулся на тройку вражеских бипланов» все равно неминуемо сведутся к безжалостной воздушной бойне, которая не надоедает только за счет большого количества самолетов и быстроты смены миссий. Единственный плюс, который можно извлечь из подобного прохождения – относительная нелинейность. Так как задания не привязаны одно к другому, проходить их можно в произвольном порядке, а не строго последовательно. Соответственно, возможность «застрять» на какой-нибудь сложной миссии исключается.

Если не считать «изысков» со стороны сюжета, то, в целом, задания можно разделить на четыре группы: сбить вражеский самолет, защитить самолет союзника, уничтожить наземные цели, сохранить наземные цели.

Ознакомимся с ними поближе. Бомбежка укреплений и складов противника – дело неблагодарное. Во-первых, число бомб всегда меньше, чем количество должных загореться объектов, а потому, уничтожив половину целей, приходится довольно долго закладывать над городом виражи и расстреливать здания из пулемета (а как такое возможно?). Во-вторых, это занятие быстро надоедает: скучно и очень уж однообразно. Возможны, правда, варианты. Например, целью бомбежки может оказаться огневая точка. Завидев вас, из дота тут же начинают беспорядочно палить, но одна бомба – и вот от нарушителя спокойствия остается лишь воспоминание да пара дырок в фюзеляже. Иногда склады или мосты охраняются с земли и воздуха. Тут придется туго, потому что истребители вряд ли оставят в покое вражеского бомбардировщика. Такая миссия, обычно, самая длинная. Сначала вы вынуждены будете разобраться с артиллерией, и лишь потом бомбить объекты. Одновременно мне это сделать не удавалось.

Защита самолета союзника и своих наземных целей обычно сводится к одному: перестрелять чужие аэропланы, пока те не сделали свое черное дело. Почему-то на подобные миссии неприятель редко отправляет больше трех самолетов, поэтому выполнение этих заданий не составляет особого труда. Единственная проблема, которая может возникнуть – неадекватное поведение союзного аэроплана. Отдавать приказы своим самолетам в игре нельзя, поэтому такой «помощник» только усложняет миссию, пролетая прямо перед носом у противника и рискуя жизнью почем зря.

Настоящее же удовольствие получаешь в том воздушном бою, где единственная цель – остаться на лету. Вот где раздолье для настоящих асов и любителей рискнуть! Тем не менее, и этот режим тоже нельзя оценить однозначно.

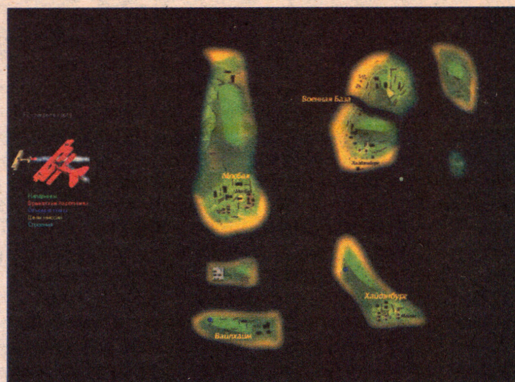
Вести воздушный бой можно любым привычным способом: обрушиваться на противника в пике, пускать ракеты лоб в лоб, расстреливать издалека. Странно только, что нельзя таранить вражеский самолет. То ли такая опция отсутствует из соображений нерациональности (кто-то ведь должен победить!), то ли про нее просто забыли, но факт остается фактом: эффектно разрезать фюзеляж противника лопастями своего остро заточенного винта у меня так и не получилось. То же касается и вражеских самолетов: когда они кольцом смыкаются вокруг неприятельского аэроплана, один из них нет-нет, да заденет крылом другого. Но столкновения не происходит: части корпуса растворяются друг в друге, через некоторое время вновь разъединяясь. Зато нельзя подпалить свой самолет от горящего аэроплана противника: пламя сбивается встречным потоком ветра.

Что касается AI, – он вполне адекватен. Противник может координировать свои действия, устраивать операции с участием двух и более союзных аэропланов, использовать разнообразные построения, уворачиваться от ракет и пуль игрока. Правда, у компьютера иногда бывают периоды «забытья», когда самолеты беспорядочно кружат по небу и сбиваются в группы мирных настроенных пилотов, но такое случается редко. Гораздо чаще просто не успеваешь уследить за всеми пикирующими, стреляющими, маневрирующими и бомбящими истребителями, которые норовят всадить ракету вам в хвост. Здесь очень помогают стрелочки в углах экрана, указывающие на местонахождение противника.

Но все же, сколько бы ни было самолетов, в режиме «кампания» их можно уничтожить. А вот во время «быстрого боя» этого сделать не получится! Сложно сказать, почему разработчики выбрали именно это название, но суть такого режима скорее не в быстроте, а в бесконечности! Выбрав себе по вкусу природные условия и карту, а затем количество противников по силам, мы попадаем прямо в кресло пилота. И начинаем уничтожать противников, пока они не уничтожили нас. Бонусом за мастерски сбитый аэроплан будет служить добавление ракеты к боекомплекту. Однако тут есть одно но: компьютер постоянно поддерживает число соперников близким к той цифре, которая была установлена по умолчанию. То есть сбивать самолеты придется до того момента, пока не надоест. При начальной установке «пять соперников» мне удалось набить 59, пока наконец не сбили меня. При этом чем выше ваше мастерство, тем выше будет класс новых, вылетающих из-за горизонта оппонентов. Получается, что такой немного непонятный режим – нечто вроде тренировки для опытных бойцов...

И все-таки, несмотря на некоторую несерьезность, игрушка затягивает. Благодаря чему? Возможно, берет свое древнее желание человека оказаться наконец в небе. Или, может быть, яркие краски и легкость управления интуитивно пересиливают мрачность и запутанность таких серьезных симуляторов, как «ИЛ-штурмовик». В любом случае, несколько часов удовольствия перед монитором в попытке пройти «быстрый бой» вам гарантированы. А уж дети, не замороченные сложными терминами и непонятным интерфейсом, с радостью будут покорять небеса на мультяшных «музейных экспонатах».

Алёна **ЕРМИЛОВА**





ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ XBOX 360 – ХОД КОНЕМ

Не могу себе отказать в удовольствии и начать этот обзор с предыстории компании Microsoft. Я бы даже сказал, великой империи Microsoft, создатель которой ухватился за перспективную идею в нужное время. И теперь это самый богатый человек в мире. Вообще история Microsoft очень поучительна и интересна. Многие делают вид, что ненавидят Билла Гейтса. Говорят, что его «Маздай» (операционная система Windows) и Office самое глючное и самое бестолковое программное обеспечение в мире. Но в глубине души завидуют ему. А ведь действительно, как можно было так подняться на перепродаже простенькой операционки DOS.



Для тех, кто не в курсе того, как развивался Microsoft, настоятельно советую посмотреть фильм «Пираты силиконовой долины». Этот фильм более ли менее доходчиво рассказывается о том, как развивалась Microsoft и что Билл Гейтс далеко не простой ботаник-самоучка, а хитрый и дальновидный бизнесмен. Иначе, как объяснить то, что сейчас Windows установлен на большей части компьютеров всего мира. А половина так называемых «умных домов» работают под управлением Windows Media Center. Даже наладонные компьютеры и смартфоны. Было время, когда господствовал Palm OS, но тут пришёл Microsoft и буквально подмял под себя весь рынок КПК. Сейчас некогда крутые Palm КПК доживают свой век, уступив место более навороченным и продвинутым как в плане коммуникаций, так и в плане мультимедиа Pocket PC. Дальновидность Microsoft очевидна, заработав очень много денег, империя Microsoft, завидев любую более ли менее перспективную платформу, просто подминает её под себя. Не имея большого количества финансовых средств, сопротивляться бесполезно, это осознали многие производители и разработчики, поэтому зачастую они сами тянутся к Microsoft с перспективными предложениями и ждут поддержки.

Но есть и такие компании, которые могут себе позволить посоревноваться с Microsoft. Например, компания Sony. Начав когда-то производство игровой приставки Playsta-tion, специалисты Sony, скорее всего, знали к чему это всё может привести. А привело это к повальному увлечению консольными играми. Действительно, зачем мучиться и только для игр покупать компьютер? Гораздо проще купить игровую консоль, подключить её к телевизору, и играть, не задумываясь о системных требованиях и всяких там инсталляциях. После появления Playstation 2, стало ясно, что домашняя игровая консоль способна переплюнуть компьютер по производительности в играх. К тому же разработчикам выгодно выпускать игры на консоли, так как в отличие от компьютерных их гораздо сложнее взломать. Естественно, что специалисты Microsoft сразу заинтересовались возможностями игровых консолей и решили поэкспериментировать – выпустив на рынок игровую приставку XBOX. К тому времени бренд Playstation был уже достаточно раскручен, поэтому интерес к XBOX был умеренным. Но всё изменилось с введением в эксплуатацию сетевого сервиса XBOX Live, который позволял владельцам игровой консоли XBOX играть в многопользовательские игры по Интернету. Тут же подоспел 3D-экшн Halo, который стал настолько популярным, ч т облагодаря ему, консолиXBOX стали расхватывать, как горячие пирожки. Борьба между двумя крупными компаниями шла достаточно напряжённо. Компания Microsoft, как крупная империя, не могла себе позволить занимать второе место в этой гонке. Но Sony, как ни крути, была первой, а это в первую очередь означало, что платформу Playstation поддерживало большее количество разработчиков. Больше эксклюзивных тайтлов выходило определенно для Playstation. Такими успехами XBOX в то время похвастаться не могла. Вспомним хотя бы знаменитую серию GTA, которая выходила эксклюзивно для Playstation и Playstation 2 и уже потом для компьютера. К примеру, для XBOX GTA San Andreas вышла совсем недавно, когда ажиотаж на неё уже прошёл. Так бы и шло развитие игровых консолей, но такой фактор как время, не в лучшую сторону сказывается на игровых железках. И когда графический уровень современных игр подрос до того уровня, что на простеньком по сегодняшним меркам железе Playstation 2 и XBOX современные игры запустить просто не удастся, остро встал вопрос о выпуске игровых приставок нового поколения (Next Gen). А это значит, что Microsoft может с учётом старых ошибок начать с чистого листа. Выпустить такую игровую консоль, что Sony придется здорово напрячься, чтобы выдать что-то лучшее. И естественно, что Microsoft такого шанса упускать не стала и вступила в очередную гонку с Sony, кто же быстрее выпустит Next Gen консоль. От Sony новым продуктом должна будет стать Playstation 3,а от Microsoft – XBOX360. Имея много возможностей, связей и денег Microsoft в кратчайшие сроки разрабатывает и выпускает в продажу свою Next Gen, опережая Sony чуть ли не на полгода (премьера Playstation намечена на апрель 2006 года).



Игровая консоль XBOX360 являетсяочень интересным продуктом, и она имеет очень много общего с современным геймерскими компьютерами. Не смотря на то, что спрос на XBOX360 сейчас очень велик и в России официальной премьеры ещё не было, консоль можно заказать через некоторые Интернет-магазины. В данном обзоре мы попробуем разобраться в том насколько интересной представляется XBOX360 для сегодняшнего геймера.

ОСОБЕННОСТИ XBOX

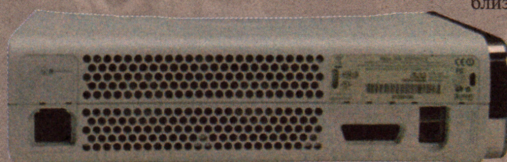
Официальными цветами XBOX360 является белый и зелёный. Именно в таких цветах оформлена коробка консоли. Надо сразу отметить, что 360-я поставляется в двух комплектациях. Первая, попроще и подешевле, имеет в комплекте помимо игровой консоли один проводной джойстик. Вторая, более дорогая, помимо беспроводного джойстика оснащается пультом дистанционного управления (для просмотра DVD-фильмов), проводной гарнитурой, видеокабелем и RGB-кабелем, также в более дорогой версии установлен 20-гигабайтный винчестер. Кстати, винчестер это отличительная особенность всех XBOX, он опционно устанавливается в консоль и имеет обычный вид. То есть в XBOX и XBOX360 можно без проблем установить жёсткий диск от компьютера практически любой ёмкости. Гарнитура, идущая в комплекте с более дорогой версией, позволяет общаться с другими игроками по Интернету, но доступна такая возможность только при наличии у вас широкополосного Интернет-канала.

Размеры первого XBOX были далеко не самыми маленькими, да и дизайн явно страдал. Учитывая это, разработчики из Microsoft потрудились над внешним видом XBOX360 и сделали её меньше и стильнее. Для уменьшения размеров, блок питания сделан внешним, как и у ноутбуков. Консоль стала выглядеть футуристичнее, лоток оптического привода имеет серебристую панель, выглядит это просто восхитительно. А кнопка включения, в зависимости от режима работы, меняет свою подсветку с красной на зелёную. Для того, чтобы придать индивидуальности новой консоли, специально для неё выпускается несколько видов передних панелей. Как в сотовых телефонах, надоела одна панелька, снимаешь её и ставишь другую. Очень оригинальное решение и лишний повод, для того чтобы выудить деньги у потребителей.

Одной из основных особенностей новой XBOX360 является поддержка HDTV, то есть если консоль подключить к плазменному или LCD-телевизору посредством порта HDM,I то вы сможете получите картинку в высоком разрешении, по качеству не уступающую современным компьютерным мониторам. Раньше недостатком всех приставок было низкое разрешение и низкая герцовка, с Next Gen консолями таких проблем больше нет. Нужно только запастись соответствующим телевизором или плазменной панелью.

ЭРГОНОМИКА

Отдельного упоминания заслуживает геймпад, идущий в комплекте с консолью. Он беспроводный, и поэтому проблем с запутавшимися проводами не возникает, да и не нужно больше сидеть близко к экрану.



Консоль поддерживает подключение до четырёх геймпадов одновременно. В руках геймпад лежит очень удобно, несмотря на свои немалые размеры. Основные кнопки управления остались такими же, как в первой версии XBOX. Геймад имеет два аналоговых джойстика, что положительно сказывается на управлении в трёхмерных шутерах и экшенах. Хотя, честно признаться, в Quake 4 играть с клавиатурой и мышкой всё же удобнее. Отсутствие мышки и хотя бы основного блока клавиш – это проблема всех игровых консолей. Возможно, скоро появятся подобные аксессуары для XBOX 360. В пользу этого говорит наличие трёх портов USB 2.0 на консоли. В остальном же, претензий к эрго-

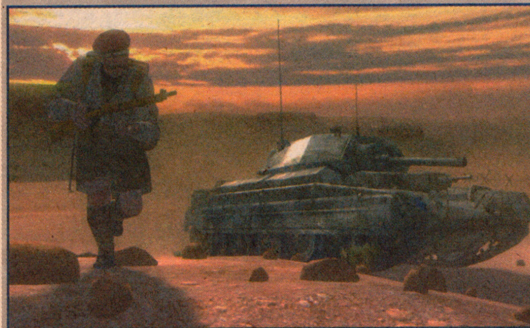


номике XBOX 360 нет, всё сделано максимально продумано и удобно.

ЧТО ВНУТРИ

Ходило много слухов о начинке XBOX360, кто-то утверждал, что ничего особенного внутри не будет, кто-то напротив выдвигал предположения о нескольких процессорах и специальном видеоадаптере. Отчасти были правы и те и другие. Как и первый XBOX, новинка оснащается вполне компьютерным железом, только собранным на одной плате. К примеру, первый XBOX оснащался процессором Pentium III 733 Мгц и в качестве видеоадаптера имел специальную версию GeForce 3, оперативной памяти у него было 64 мегабайта. Казалось бы, этого мало, но нужно учитывать, что игровые консоли не имеют полноценной операционной системы и все игры затачиваются под определённый набор железа, поэтому проблем с производительностью не возникает. Но то был первый XBOX, а что же скрывает в себе 360-й?

Стоит начать с того, что сердцем XBOX360 является современный многоядерный процессор (3 симметричных ядра) IBM Power PC с частотой 3,2 Ггц. Он имеет 1 Мегабайт кэша второго уровня и по производительности может тягаться с любым компьютерным Pentium 4 и Athlon. Ещё пару лет назад никто не мог и подумать о том, что в игровые консоли будут встраивать такие мощные процессоры.



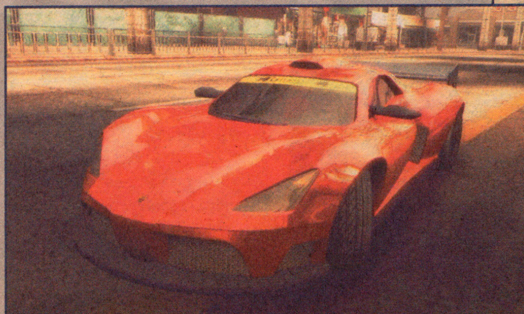
Второй важной вещью после процессора является графический ускоритель. Компания Microsoft видимо больше не захотела сотрудничать с nVidia и заключила контракт с её основным конкурентом — компанией ATI. В итоге мы видим в XBOX360 встроенный аналог ATI R520 (Radeon X1800XT), неслабо да? Сейчас не каждый мощный игровой компьютер может похвастаться такой видеокартой, а тут, пожалуйста! Графический процессор работает на частоте 500Мгц и имеет 10 мегабайт встроенной памяти. Для обработки шейдеров отведено аж целых 48 графических конвейеров. Это больше чем на любой современной видеокарте. Графический ускоритель XBOX360 способен «переваривать» до 500 миллионов треугольников в секунду.

Память у консоли будет общая, то есть динамически распределяться между видео и оперативной. Всего в XBOX360 установлено 512 мегабайт GDDR3 памяти работающих на заниженной частоте 700 Мгц. Но видимо этого более чем достаточно для игр. Пропускная способность памяти 22,4 Гигабайта в секунду.

Что касается жёсткого диска, то как я упоминал раньше, в XBOX изначально установлен диск объёмом 20 Гигабайт с возможностью апгрейда хоть до 500 Гигабайт. Используется диск для игровых сохранений, а также для сохранения скачиваемого из Интернета контента, например музыки или демонстрационных версий игр. В зависимости от нужд игры, жёсткий диск может ускорить её загрузку, так как именно на нём создаётся так называемый файл подкачки. Для сохранения игр можно также использовать отдельные карты памяти объёмом 64 мегабайта.

НОСИТЕЛИ

Одним из главных был вопрос о том, на каких носителях будут поставляться игры для XBOX360. Спешу вас порадовать, это будут хорошо всем нам знакомые двухслойные DVD-диски объёмом 9 Гигабайт. А это означает, что с играми для XBOX360 проблем не будет. А вот например с Playstation 3, в которую планируется встраивать привод для Blue-Ray дисков, ситуация иная.



Можно смело утверждать, что после выпуска Plastation 3 диски нового формата будут очень долго распространяться по территории земного шара. Уж очень Sony любит собственные форматы, от недостатка или дороговизны которых позже страдает много пользователей. Разработчики XBOX360, напротив, утверждают, что использование носителей вроде Blue-Ray пока нецелесообразно (и автор с ними полностью солидарен), поэтому двуслойные DVD сейчас являются лучшим решением. В будущем, если потребуется вместимость большего количества данных, планируется просто модернизировать XBOX360 путём установки в неё привода для HD-DVD дисков, которые на данный момент видятся более доступными, чем Blue-ray диски.

ПОДВОДНЫЕ КАМНИ

После появления в продаже первых экземпляров XBOX360, в сети Интернет стали распространяться слухи о том, что консоль имеет очень много недоделок, которые приводят к частым зависаниям и даже выходу из строя некоторых компонентов. Чтобы убедится в достоверности этих слухов, пришлось облазить не один зарубежный форум и вот что удалось выяснить. Да, XBOX360 действительно иногда зависает, и как выяснилось позже, происходит это из-за того, что вынесенный наружу блок питания консоли зачастую прячут за саму приставку, перегораживая тем самым вентиляционное отверстие. Получается, что далеко не холодный блок питания перегораживает вентиляционное отверстие и ещё больше нагревает внутренние компоненты, что, естественно, приводит к зависанию. Это равносильно тому, что в мощный компьютер установить обогреватель и включить на полную мощность. Из всего следует, что никаких аппаратных проблем влияющих на зависание XBOX360 нет. Просто нужно соблюдать правила её эксплуатации.



Второй проблемой XBOX360 называют 12 скоростной DVD-привод установленный в неё. Дело в том, что он очень сильно царапает диски. Стоит признать, что это действительно так. Но есть одна оговорка. Дело в том, что при нормальных условиях эксплуатации, диски с играми читаются вполне нормально и при этом не царапаются. Но если во время чтения диска перевернуть XBOX360 на бок и установить её в горизонтальное положение, то будет слышен очень неприятный скрежет. Металлическая подложка оптического привода, на которой установлен лазер, в определённый момент слегка выступает и начинает задеть крутящийся диск, при этом уничтожая его поверхность. Проблема не настолько страшна, как может показаться на первый взгляд. Просто не нужно во время работы перемещать консоль.



В целом конструктивные проблемы есть, но, скорее всего в ближайшее время они будут устранены. Другие «проблемы» XBOX360 связаны в основном с его неправильной эксплуатацией.

ИГРЫ И СОФТ

Про игры для XBOX 360 можно рассказывать очень много и долго. Ещё бы, такие аппаратные характеристики приставки дают потрясающий уровень графики. Детализация в играх находится высочайшем уровне и есть даже экранное сглаживание. Конечно, все эти красоты лучше всего наблюдать, например, на плазменной панели с поддержкой HDTV, но это пока ещё роскошь для российского потребителя. Владельцы обычных телевизоров могут не расстраиваться, игры и на простых телевизорах выглядят отлично, правда уровень детализации будет поменьше. На момент начала продаж XBOX 360 в продаже появилось около двадцати игр на неё, среди которых такие хиты как: Call of Duty 2, NBA Live 06, Need for Speed Most Wanted, FIFA 06: Road to FIFA World Cup, Battlefield 2: Modern Combat, Resident Evil 5, Test Drive Unlimited и QUAKE 4.

Интересно, что практически все эти игры недавно вышли на платформе PC, видимо архитектура XBOX 360, в чём-то схожа с компьютерной, именно поэтому игры под неё выходят так оперативно. Также ряд японских разработчиков объявил о поддержке XBOX 360. Некоторые игры поддерживают сетевую игру по Интернету до 16 игроков. И к тому же для XBOX 360 можно отдельно приобрести Wi-Fi адаптер, позволяющий соединять в сеть несколько консолей, или подключаться к Интернету, используя беспроводное соединение. Для того чтобы посещать специализированные ресурсы на XBOX 360 предустановленно некое подобие операционной системы с собственным Интернет-браузером. Если у вас нет желания покупать Wi-Fi адаптер, то вы можете воспользоваться встроенной в консоль сетевой картой, которая имеет обычный разъём RJ-45 под витую пару.

ИТОГ

Игровая консоль Microsoft XBOX360 на данный момент не имеет аналогов, по сути это очень мощный игровой компьютер, упрятанный в небольшой корпус. Игры, выпускаемые под данную консоль, ничем не уступают компьютерным собратьям, а в чём-то их даже превосходят. Равнять с компьютером XBOX 360, конечно же, нельзя, но для игр она является идеальным решением.

Рекомендованная розничная цена на консоль в полной комплектации (жёсткий диск, кабели, пульт дистанционного управления и беспроводный джойстик) составляет около 400 долларов США. Если сравнивать эту цифру с ценой всех комплектующих установленных в данной консоли, то получается, что вы платите только за видеокарту, а остальное получаете бесплатно.

Сейчас наблюдается ажиотажный спрос на консоль, поэтому приобрести её дешевле, чем за 550-600 долларов практически нереально. В будущем цены будут снижаться, а с появлением в продаже Playstation 3, цены скорее всего упадут ещё.

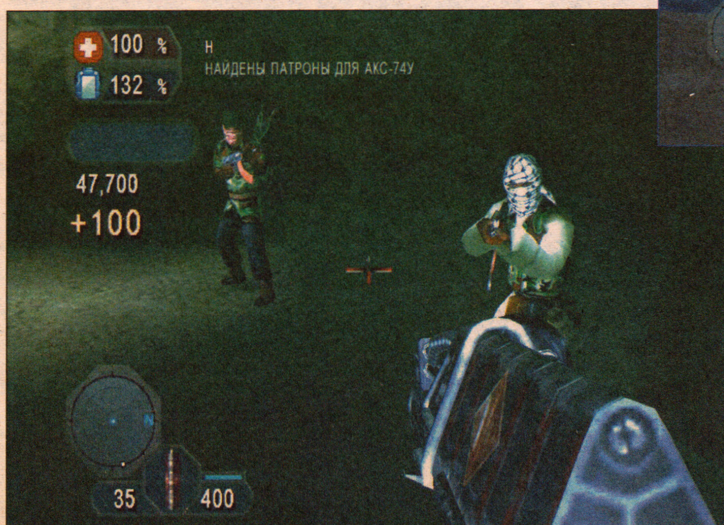
Материалы для рубрики подготовил Алексей ЮСУПОВ, dutch@ngs.ru

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

10 врагов Америки

Детская игра «Казаки-разбойники» теперь вполне заслуженно могла бы носить название «Спецагенты-террористы», благо суть остается прежней – первые ловят вторых, а потом команды меняются местами. В новом боевике от компании «Play It» – «10 Врагов Америки», играя за очередного агента, мы носимся по миру (хотя в основном – по той же Америке) и выискиваем террористов. Впрочем, в силу гуманности американского общества (официальная версия), мы не будем их убивать, а всего лишь арестовывать их и сажать за решетку. За что правительство Америки будет выплачивать вновь сформированному агентству по борьбе с терроризмом энную сумму, часть которой будет перепадать и нашему герою.





МАРС
ТРАНС АВТО

www.media2000.ru
Media 2000
ИЗДАТЕЛЬСТВО
games

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистри-рованных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright. Лицензия Эл № 77-6227.

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Black Ops.* ***Издатель:*** *Play, Ltd.* ***Жанр игры:*** *FPS.* ***Дата выхода:*** *10 ноября 2005.* ***Требования:*** *P3-800, 256MB RAM, 32MB 3D Card.*

«Мы будем нести добро человечеству, как бы оно не сопротивлялось...»

Перед нами – очередной кросс-платформенный продукт, со всеми своими достоинствами и недостатками. По устоявшейся традиции, недостатки преобладают, как качеством, так и количеством. Суть игры: пройдя вступительный уровень, и не поймав злобного товарища Усаму Бен Ладена (судя по всему, это всего лишь пролог), мы попадаем в основное меню кампании. Главная опция здесь – «Особо опасные преступники». Оно же экран выбора задания, в котором сам выбор отсутствует как таковой. Игру проходим в порядке возрастания ценности «голов», а если вдруг решили выбрать другого «врага Америки», нам вежливо напомнят, что мы еще предыдущих не отловили. Так что, кликаем на первого преступника, и отправляемся на охоту.

Геймплей игры состоит из двух частей: шутера с видом от первого лица и драки с видом от третьего. Первый служит для зачистки уровня, второй – для процедуры ареста.

По первому пункту – классический аркадный шутер. Много оружия, много врагов, средних размеров карта. По карте мы бегаем не просто из пункта А в пункт Б, а, понимаешь, разыскиваем улики, ключи, рубильники и, собственно, преступников, подлежащих аресту. Начинаем обычно с достаточно скромным запасом оружия, но в процессе убиенные противники и щедрые разработчики снабжают нас полноценным арсеналом от пистолетов до гранатометов, включая дробовики, винтовки снайперские, автоматы различные, ружье пневматическое с усыпляющими дротиками и огнемет. Боеприпасы раскиданы достаточно щедро, а в случае чего, всегда можно наподдать вражине рукоятью или прикладом.



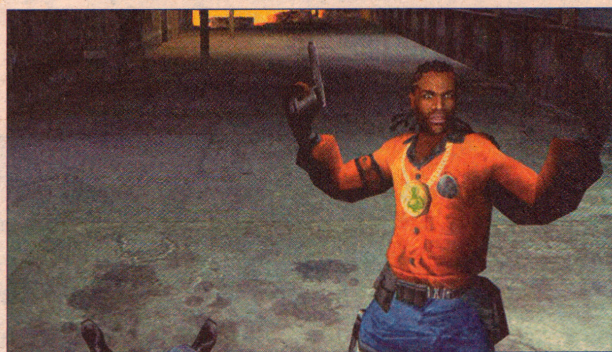
В данном режиме присутствуют несколько нюансов. Первый – многочисленные противники не прописаны жестко (допустим, 20 солдат врага на уровень), а постоянно выбегают из триггерных зон. Бороться с этим можно только одним способом – быстро и четко продвигаться к главной цели. Зачистить уровень целиком у игрока не получится – злобные террористы будут выбегать постоянно, исключая редкие минуты передышки (такие тоже бывают).

Второй нюанс – начисление игровых очков за убийства противника. Просто убили – получили по минимуму, выстрелили в голову – бонус. Сожгли или выстрелили в упор – бонус, сожгли сразу нескольких – большой бонус и т.д. При этом за выстрел в голову из пистолета дают гораздо меньше очков, нежели за выстрел в голову из снайперской винтовки в режиме прицеливания.

Третий нюанс – снаряжение. Сюда входят как наши любимые аптечки и бронежилеты, так и снайперские прицелы и глушители для оружия, а также временная неуязвимость и... «жизни». Да-да – во «Врагах» у нас не только показатель здоровья, но и старые добрые «жизни», означающие количество попыток. Оные «жизни» отпускаются на всю игру и подлежат тщательному сохранению и приумножению.

Файтинг. Классический представитель консольных разборок при помощи рук и ног. Приблизившись к подозреваемому в режиме FPS, мы стреляем в него усыпляющим дротиком или просто даем по морде прикладом. После чего жмем на кнопку «Использовать» и попадаем, собственно, на «арену». Предварительно компьютер задает вопрос: «не хотите ли вы пропустить сию неприятную процедуру, и, потеряв 1 жизнь, двигаться дальше?». Если вам неохота драться, отвечаете утвердительно и наслаждаетесь статистикой миссии (если задание окончено), или соответственно, двигаетесь дальше (если задание в самом разгаре).

В случае, если вы все-таки решили драться: на поле боя – два бойца, «на ногах должен остаться только один». Два удара руками, один ногами, блок и передвижение по осям X и Y. Возможность делать комбо и всякие апперкоты, подсечки и удары ногой с разворота, комбинируя клавиши ударов и передвижения. Все было бы хорошо, если бы не два момента: во-первых, «арены» тут небольших размеров, так что, агрессивный компьютер довольно быстро может зажать игрока в угол; во-вторых, сложность игры явно завышена, так что даже на «легком» уровне сложности победить оппонента весьма непросто. Он довольно ловко уклоняется от ударов, постоянно пытается зажать игрока в угол, активно применяет комбо, зачастую уменьшающие наше здоровье сразу наполовину. Так что для победы необходимы многочисленные тренировки, но, к большому сожалению, таковой режим в игре отсутствует. Так что постигать азы мордобития придется в процессе, теряя не одну жизнь, как предлагалось перед боем, а иногда по две-три.



Кстати, простейшие комбо, на 2-3 удара, герой выполняет сам, но вот более сложные придется поискать.

После того как злодей был повержен, игрок попадает, собственно, в режим задержания. В это время герой держит подлеца в каком-нибудь хитром захвате, в то время как на экране появляется стремительно уменьшающийся индикатор. Для того чтобы заполнить шкалу индикатора до конца, необходимо с большой скоростью нажимать на кнопку «Использовать». На этот процесс отведено 9 секунд, и если мы не уложились – попытка ареста провалилась, начинаем все заново.



Графика. Оставляет двойственное впечатление, хотя все больше – негативное. С одной стороны, разработчики уделили много внимания деталям – это всякие подсумки, карманы, барсетки, ножи в ножнах на плече, набедренная кобура и многое другое у героев. Это стены, покрытые граффити и тщательно проработанные модели оружия. С другой стороны, и герои, и текстуры зданий выглядят по нынешним меркам откровенно убого. Не говоря уже о странной мутации всех людей, особенно заметной в режиме драки – на ладонях у героев всего по три пальца: большой, указательный, и три оставшихся, сросшиеся в единое целое. А трассер, оставляющий за собой волнистый(!) след? А дробь, оставляющая за собой целых три волнистых следа? У ракет выхлоп реализован не лучше.

Звук неплох, хотя локализация могла бы быть и покачественней. Зачем нужно было столь неумело пародировать товарища Володарского, озвучивая криминальные элементы общества? Музыкальные темы в целом неплохи, звуки выстрелов более менее соответствуют – больше сказать нечего.

В итоге: посредственная игра, с рядом, увы, привычных недостатков кросс-платформенности (save – только в контрольных точках, управление нуждается в перенастройке, и т.д.), отсутствием карты уровня, неважной графикой и весьма высокой степенью сложности прохождения. При этом – пропитанная проамериканским духом «спасем всех и вся». Поиграть, конечно, можно, учитывая интересное смешение жанров, но в целом – не оправдывает потраченное на нее время и средства. Разве что у игрока есть патологическое желание отловить бен Ладена или Саддама Хуссейна. Подчеркнем – патологическое...

Saimon Gray



500 КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНОВ
СПОРТ
ТУРИЗМ
РЫБАЛКА
50 СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНОВ
Сущевский вал, д.5 тел. 784-72-23
www.savel.ru





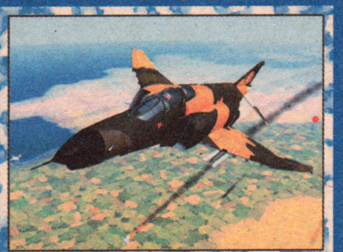
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание прог-раммы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распрос-транение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Team6 game studios. All rights reserved.

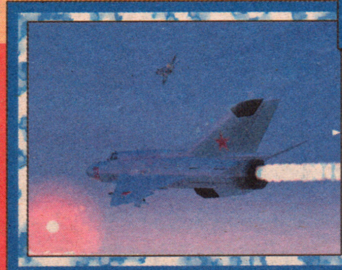
WWW.MEDIA2000.RU АВИАСИМУЛЯТОР



Media 2000

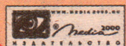
- Три новых кампании в небе над Ближним Востоком
- Трехмерный виртуальный кокпит с работающими приборами
- 10 типов противников
- Генератор случайных миссий
- Динамические световые эффекты





Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM;
Видео 64 Мб; DirectX® 8.1;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM;
Видео 32 Мб; DirectX® 9 и выше.



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© GMX Media, 2005. All Rights Reserved.

ОБМАНЧИВЫЙ БЛЕСК

CHROME: SPECFORCE



Первая попытка польских игроделов из Techland заявить о себе в жанре FPS уверенно подтвердила «правило первого блина». Впрочем, вышедший в 2003-м году шутер Chrome, сумел завлечь в свои сети кое-какую аудиторию, что и позволило разработчикам засесть за производство продолжения приключений бравого наемника Болта Логана. Хотя на самом деле Chrome: Specforce вовсе не развивает сюжетную линию оригинала, а проливает свет на прошлое Логана, когда он тянул лямку в войсках специального назначения.

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Techland*, ***Издатель:*** *Deep Silver*, ***Жанр игры:*** *FPS*, ***Дата выхода:*** *19 августа 2005*, ***Требования:*** *P3-1.3, 256MB RAM, 64MB 3D Card*, ***Рекомендовано:*** *P4-2.0, 512MB RAM, 128MB 3D Card.*

За прошедшие два года в мире Chrome, увы, ничего особенно не изменилось, графический движок даже и не думал куда-то расти, используя возможности современных видеокарт. Управление техникой, как и раньше, вызывает массу вопросов, равно как и неудобный инвентарь, заставляющий мучаться при обыске каждого трупа. Судя по всему, работу над ошибками так никто и не проделал, наивно полагаясь на любовь немногочисленных фанатов, которым будет вполне достаточно банальной добавки в виде 11-ти новых миссий одиночной кампании.



Первый эпизод, являющийся одновременно и учебно-тренировочным, рассказывает о том, как на планете Нол-5 в Системе Центуриона лейтенант Логан проходит дополнительное обучение на тему новой брони SPA4, пришедшей на смену системе имплантантов из первой части. Этот чудо-бронедоспех призван наделить своего обладателя нечеловеческими возможностями, что в условиях боя «один против всех» значительно повышает шансы на выживание. Таковых способностей всего четыре: защитное силовое поле, нейростимулянт (очень напоминающий эффект замедления времени slo-mo), система поддержки (читай увеличение скорости передвижения) и камуфляж, делающий спецназовца невидимым для чужих глаз. Каждая из способностей действует по принципу on/off и активируется специальными кнопками (что, кстати, никакими дополнительными эффектами не сопровождается), при этом нагло пожирая энергетический запас доспеха. Закончилась энергия – срочно ищите новые батарейки, или о спринтерских качествах бойца-невидимки в неуязвимом колпаке, способном к тому же обгонять само время, можно надолго забыть. Благо, многие из павших в неравном бою противников обычно имеют привычку носить в своем рюкзаке дополнительные батарейки, а аптечки есть вообще у каждого первого. Об этот крайне неудобный вещмешок спотыкались все те, кто играл в свое время в Chrome, но авторы почему-то упорно не желают ничего менять. То есть все боеприпасы и оружие необходимо нудно перетаскивать из одного инвентаря в другой вручную, при этом одновременно уместить рядом, скажем, автомат и базуку не получится – придется что-то выкидывать. Вскрывать замки или взламывать электронные терминалы предлагается, как и ранее, решая несложную головоломку «открой попарно или по трое одинаковые символы»,





либо путем нахождения ключ-карты на трупе одного из охранников.

Попрактиковавшись на тренировочных мишенях, Логан отправляется на планету Эстрелла на окраине исследованного космоса, дабы пресечь там деятельность корпорации ЛорГен, по слухам, занимающуюся на своих подпольных лабораториях производством нового стимулятора, делающего людей бесстрашными и нечувствительными к боли. Одну из таких лабораторий благополучно удается ликвидировать, но корпорация делает внезапный ответный ход – сбивает корабль Спецкорпуса, висящей на орбите планеты, поэтому Логану с его напарником Пойнтером миссиям и нормальному искусственному интеллекту некоторых и зацепил первый Chrome. Вторая часть в этом плане лучше не стала, но и планку не уронила. Правда, унаследовав, к сожалению, и старые болячки. Взять хотя бы технику, серьезно относиться к которой просто нельзя. Мало того, что она просто ужасно выглядит (за два года даже текстуры не подтатали, а чтобы захватить вражескую машину, нужно также сначала выгрузить из нее трупы), так еще и управляется из рук вон плохо. Багги и спидеры, застревающие в камнях и деревьях – это полбеды, но рулежка механими способна вывести из себя кого угодно. Корпус у них



не остается ничего другого, как влиться в ряды местного сопротивления и попытаться дать бой войскам ЛорГена на их же территории.

Задания, как и прежде, отличаются интересным развитием и динамичной сменой обстановки, без провисов или излишне затянутых «мясных» участков. То мы сопровождаем своих товарищей по чавкающему болоту, беспокоясь об их здоровье и помогая отстреливаться от нападающих из зарослей динозавров. То спасаем пленников, перебив обитателей базы и устроив засаду на колонну; то сражаемся с двуногими механи, засыпая их ракетами; лихо несемся по джунглям на спидере, стараясь не отстать от провожатых, и т.д. Именно благодаря достаточно неплохо проработанным почти не поворачивается, поэтому приходится отчаянно работать ногами, что в условиях массового побоища сводит на нет все преимущество в ракетной или пулеметной мощи. Срам, в общем, а не техника. Не пожелали разработчики заниматься улучшением внешнего вида физиономий, которые способны вогнать в тоску даже с расстояния в десяток метров. Хорошо еще лица большей части бойцов закрыты глухими шлемами, а то приходилось бы расстраиваться по несколько раз в минуту.

В принципе, графика продолжает эксплуатировать прежний (пусть и немного отшлифованный) движок, поэтому надеяться на серьезные подвижки бессмысленно. Нашлепки по бокам экрана получше отрисовали (имеется в виду HUD), и на том спасибо. Местами, как и в прошлый раз, здесь даже есть на что посмотреть: большие открытые пространства с интересными ландшафтами и затерявшимися промеж холмов облезлыми куполами военных баз, лес – похожий на настоящий лес, прогуливающиеся по своим делам дикие животные, густая трава, из которой предательски краснеют забрала вражеских шлемов... Но кое-где, особенно внутри помещений, творится попросту тихий ужас. Примерно похожую картинку можно было наблюдать и в недавнем «Вивисекторе», который также являл собой сумбурную коллекцию из положительных и негативных моментов.

В отличие от графики, к звуку претензий нет. Оружие стрекочет и бумкает как подобает, а стильные и атмосферные мелодии изо всех сил пытаются вытянуть геймплей на достойный уровень. Местами получается. Даже переговоры по рации ведутся толково и только по делу, что неизменно подкупает.

Вряд ли кто-то ожидал от Chrome: Specforce чего-то невероятного. И правильно. Продолжение вышло вполне в духе первоисточника, предлагая лишь пролистать новую главу о похождениях знакомого вояки на неизвестной доселе планете. В нагрузку к которой идет мультиплейер (где техника также участвует) с четырьмя игровыми режимами, новой стопкой карт и возможностью побегать до 32 человек по сети или Интернету и официальный редактор карт ChromEd. Вроде бы, все жанровые особенности соблюдены, но постоянно такое ощущение, что будто чего-то игрушке явно не хватает. Разборчивые поклонники жанра обойдут этот довесок десятой дорогой, ну а небольшое сообщество преданных фанатов, надо полагать, радостно примут его в свои объятья.

IGROK



WWW.MEDIA2000.RU
АВИАСИМУЛЯТОР
УЛЬТРА ФАЙТЕРС
Media 2000

- 27 динамичных миссий: охота за объектами на земле, в небесах и на море
- Классическая "схема наемника": каждая уничтожаемая нами цель имеет свою цену
- 27 типов боевых машин, из них 10 - доступных для пилотирования
- Возможность модернизации своего истребителя
- Симпатичная и шустрая графика

Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 233 МГц; 32 Мб RAM;
Видео 8 Мб; DirectX® 8.0;
Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 333 МГц; 64 Мб RAM;
Видео 16 Мб; DirectX® 8.1 и выше,
сетевая карта.

www.media2000.ru Media 2000 ИЗДАТЕЛЬСТВО

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

Февраль 2006 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Жанр	Фирма
01.02.2006	Company of Heroes	RTS	THQ
01.02.2006	Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	Bethesda Soft.
01.02.2006	Tomb Raider: Legend	Action	Eidos Interactive
01.02.2006	Winback 2: Project Poseidon	Action	Koei
01.02.2006	Curious George	Arcade	Namco
02.02.2006	МарсТрансАвто	Action	Медиа 2000
03.02.2006	Ankh	Adventure	bhv Software
03.02.2006	Rise & Fall: Civilizations at War	RTS	Midway Entertainment
03.02.2006	Keepsake	Adventure	Lighthouse Interactive
07.02.2006	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	Atari
09.02.2006	Wildlife Tycoon: Venture Africa	Business	Mumbo Jumbo
10.02.2006	Lula 3D	Adventure	CDV Software
10.02.2006	Ghost Recon: Advanced Warfighter	FPS	Ubi Soft
10.02.2006	Wolfschanze 1944	FPS	Calaris
10.02.2006	SUN (Soul of the Ultimate Nation)	MMO	Webzen Games
15.02.2006	Tabula Rasa	RPG	NCsoft

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса) на 9.12.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг	Средн.
1	Корсары III	1С	530	227
2	Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	506	31
3	Вторая Мировая	1С	169	9
4	25 To Life	Eidos Interactive	96	8
5	Crazy Frog Racer	Digital Jesters	83	26
6	L.A. Rush	Midway Entertainment	78	11
7	Магия крови	SkyFallen Entertainment	77	6
8	World War II Combat: Road To Berlin	Groove Games	76	3
9	Mafioso	Frontline Studios	61	4
10	Rig Racer 2	Metro 3D Europe	56	4
11	Звездные колесницы	Интенс/Медиа 2000	51	17
12	80 Days: Around the World Adventure	Tri Synergy	48	10
13	Gods and Heroes: Rome Rising	Perpetual Entertainment	41	7
14	Takeda 2	Magitech	41	2
15	Armed Assault	Bohemia Interactive	30	18
16	London Taxi: Rush Hour	Data Design Interactive	27	6

Рейтинг игр (по оценкам читателей) на 9.12.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг	Голосов
1	The Movies	Activision	9.3	80
2	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	9.1	245
3	Knights of the Temple II	Playlogic International	9.0	14
4	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubi Soft	8.7	22
5	Восточный фронт: Неизвестная война	Руссобит-М	8.3	112
6	Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Aspyr Media	8.2	10
7	Gun	Activision	8.2	218
8	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	7.8	11
9	Matrix: Path of Neo	Atari	7.3	113
10	Штырлитц: Открытие Америки	1С	6.7	15

Рейтинг игр (по оценкам авторов) на 9.12.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг
1	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	9.4
2	The Movies	Activision	8.5
3	RTL Ski Jumping 2006	RTL New Media	7.8
4	Gun	Activision	7.7
5	ShadowGrounds	Frozenbyte	7.5
6	Восточный фронт: Неизвестная война	Руссобит-М	7.2
7	Crime Life: Gang Wars	Konami	7.0
8	Форсаж 2	Интенс/Медиа 2000	6.8
9	Shrek Superslam	Activision	6.8
10	Matrix: Path of Neo	Atari	6.7

По материалам сайта WWW.7WOLF.NET

ИГРЫ

бета-тестирование tales of eternia

Компания Namco объявила о скором начале второй стадии закрытого бета-тестирования своей онлайновой ролевой игры Tales of Eternia Online. Начнется оно 16 января 2006 года и продлится до 6 февраля, послужив делу финального оттачивания игрового баланса, истребления последних затаившихся ошибок и т.д. Namco планирует запустить в строй свое онлайновое детище где-то в районе весны 2005 года. В январе будет обязательно названа более точная дата.

Прием заявок на участие в бета-тестировании начнется 3 декабря на официальном сайте игры. Из всех желающих принять участие в столь непростом и почетном процессе будет выбрано 50 000 человек, которые до 5 января получат уведомление с радостной строчкой «Вы приняты!» Остальным лучше не расстраиваться, поскольку за закрытым бета-тестированием обязательно воспоследует открытое.

Кстати, персонажей, созданных во время закрытого тестирования, можно будет спокойно и без лишней суеты перенести в открытое, хотя очки опыта, умения и все предметы окажутся потерянными. И напоследок – о подарках. Оказывается, всем зарегистрировавшимся в Tales of Eternia Online компания решила дать шанс выиграть набор PSP Value Pack белого керамического цвета. Его получат 10 людей, подавших заявки, причем среди них могут оказаться даже те, кто не прошел в бета-тестеры. Ну а 500 счастливчиков обзаведутся бесплатной QUO-карточкой, позволяющей совершать покупки на сумму не более 500 йен (4,13 доллара).



МЫШОНОК




Платформенная аркада в классическом стиле


Обаятельный главный герой с обезоруживающей улыбкой


Красочная и комичная мультипликация


Захватывающая игра для всей семьи.



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 8.1;
Клавиатура и мышь.

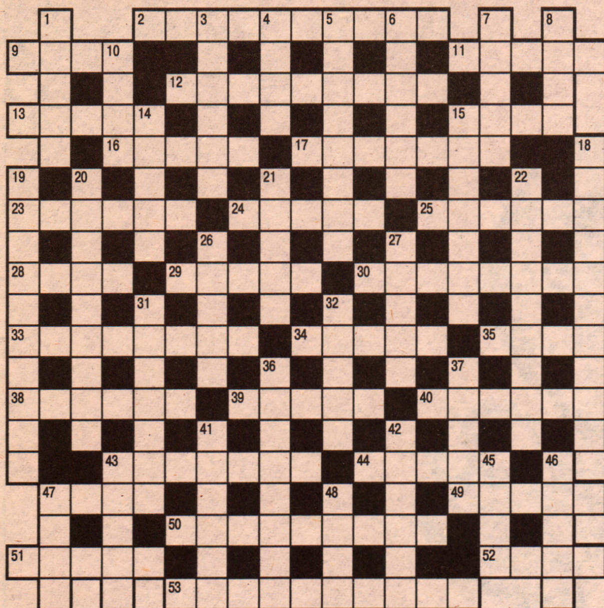
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистри-рованных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", 125057 Москва, ул. Острякова, д. 8, Лицензия Эл № 77-6227. Права на из-дание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK), Suite 9, Brearley House, 278 Lymington Road, Highcliffe, Christchurch BH23 5ET, UK. Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Завод-изготовитель ООО «СиДи-АРТ», 107120, РФ, г. Москва, наб. Академика Туполева, д. 15, корп. 19, лицензия ВАФ № 77-5. © In Images, 2005. All Rights Reserved.

НАШ КРОССВОРД



По горизонтали:

2. Кастрюля-»торопыга». 9. Обитатели Олимпа. 11. «Подушечка» уха. 12. Вторая фамилия Валентины Терешковой. 13. Кошка, «запрыгнувшая» на авто. 15. Самая южная точка Южной Америки в архипелаге Огненная Земля. 16. Расстояние между колесами каждой оси транспортного средства. 17. Стихийный ход дела, работы без плана, без организационного руководства. 23. Старание выслуживающегося. 24. Символ 2005 года, высиживающий яйца. 25. Способность быстро соображать. 28. Невечное высоким стилем. 29. Знаете ли вы, что в операционной системе Windows Vista и пакете Office 12 исчезнет ... Tahoma и появится новый – Segoe UI? 30. «Песочница» Южной Африки. 33. Хозяйственное предприятие, где разводят каких-нибудь животных. 34. То ли конфетки, а то ли таблетки. 35. Этот из брезента щит от дождя и солнца защитит. 38. Имя руководителя СССР с кукурузным уклоном. 39. Переносная касса, которую сначала набивают, чтобы была тугая, а потом ею трясут (устар.). 40. Без этого важного предмета не отваживались выходить играть на концертах музыканты, пока это не сделал Паганини, понадеявшись на свою память, что еще более усилило слухи о его связи с дьяволом. 43. Встали братья на ходули, ищут корма по пути. На бегу ли, на ходу ли, им с ходулей не сойти. 44. Любимая Якубовичем рекламная «штучка». 47. Пополнение рабочего коллектива новыми сотрудниками. 49. Внутриутробный геноцид. 50. Исполнительница роли помещицы в грымовской картине «Муму». 51. Занятие для подхалима. 52. Мгновение, застывшее на пленке. 53. Подмосковный город, в котором был создан очень популярный домашний компьютер БК-0010 – в конце восьмидесятых годов он продавался по цене всего 650 рублей.

По вертикали:

1. Эта река стала непреодолимым препятствием для гитлеровских полчищ, и битва возле нее положила начало разгрому фашизма. 3. ... Лавайсхарт является главным героем выходящей в первом квартале 2006 года приключенческой игры «Вокруг света за 80 дней» – помимо него там еще больше 100 персонажей. 4. «Укус» огня. 5. Предводительница, которая планировала дела шайки, гадая на картах (мульт.). 6. Пастух, для которого американская версия английского языка – родной язык. 7. Объект, на который «не накинешь платок». 8. Жанр компьютерных игр, в которых от человека требуется, в первую очередь, мгновенная реакция на быстро меняющуюся игровую обстановку. 10. Транспорт Шурика в момент его знакомства с «кавказской пленницей» Ниной. 14. Каждая из баек про «Милую Милу» или тетю Асю. 15. Пульт – основное устройство ввода в игровых приставках. 18. Она рядом с мышкой на коврике. 19. Отечественный кинорежиссер, снявший фильмы «Аэлита» (1924), «Бесприданница» (1937). 20. Барабанная часть уха. 21. Маслянистая жидкость для разведения красок и грунтовки окрашиваемой поверхности. 22. Жанр компьютерных игр, в которых человек управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. 26. Состояние засыпания. 27. Китайская хлебная водка с «лицемерным» названием. 31. Знаете ли вы, что компания Intel не будет использовать бренд ... при запуске процессоров серий Merom и Conroe? 32. Знаете ли вы, что ... Персии вернулся с новой игрой? «Два трона» продаются со 2 декабря 2005 года. Правда, это пока не русская версия. 36. Деревенского парня перед свадьбой наставляет батюшка: «В семейной жизни у вас должны быть всегда любовь и ... – и в постели между вами должна быть гармония!» После первой брачной ночи батюшка интересуется: «Ну, как – всё было нормально?» – «Да! Только к утру гармонь я все-таки выбросил». 37. Гадюка с медицинским ядом. 41. В течении многих лет мужик думал, что изучает ..., а оказалось – сурдоперевод. 42. «...: Глубоководные приключения» – симулятор подводного плавания, на русском языке выходящий в свет в феврале 2006 года. 43. Дразнилка для долговязого парня. 45. Прадедовские счеты. 46. Усложненный преферанс. 47. Страстное томление во взоре. 48. Мадам из могикан.

Ответы на кроссворд в номере 47(198):

По горизонтали: *3. Дуда. 6. Рада. 10. Опрос. 11. «Атари». 12. Сумасброд. 13. Купол. 15. Аванс. 16. Сетка. 17. Штанина. 23. Анечка. 24. Город. 25. «Сименс». 28. Лира. 29. Малыш. 30. Автодело. 33. Бензовоз. 34. Лапти. 35. Киев. 39. Рыцарь. 40. Юниор. 41. Приезд. 45. Дневник. 46. Цинга. 49. Ромео. 51. Афера. 52. Валериана. 53. Актив. 54. Днепр. 55. Жмот. 56. Куст.*

По вертикали: *1. Спрут. 2. Колос. 4. Усушка. 5. Агат. 6. «Роботрон». 7. Двойня. 8. Отава. 9. Брань. 14. Лейка. 15. Антипод. 18. Халл. 19. Ветреница. 20. Позыв. 21. Телекинез. 22. Осло. 26. Насос. 27. Свита. 31. Сопрано. 32. Бачок. 33. Бора. 36. Вода. 37. Инцидент. 38. Брага. 42. Авраам. 43. Бизнес. 44. Сойка. 45. Дефис. 47. Афина. 48. Грипп. 50. Диск.*

Анекдоты от DISKman

– Дяденька, по сотовому поговорите – трубочку не выбрасывайте!

Идет экзамен. Из класса выходит замученный студент. Все у него сразу спрашивать:
– Ну как сдавал?
– Как в церкви.
– Как?
– Он задает вопрос, я крещусь. Я отвечаю, он крестится.

Сегодня чуть не убил жену. Прихожу домой, а к холодильнику магнитом прикреплена дискета и записка: «Милый, вот твоя дискета с важными документами, что ты вчера весь вечер искал».

Покойника хоронили с музыкой и хором. Найдя последнее излишним, хор откопали.

Идут мама с пятилетней дочерью по дороге. Видят: на обочине дохлая кошка валяется. Дочь спрашивает:
– Мам, а что это с кошкой?
Мать:
– А она умерла, и отправилась к Боженьке.
Дочь: – А почему он её обратно выбросил?

– Слышь, лох? Дай закурить! – безобидная фраза в темноте почему-то всегда звучит угрожающе.
– Нет курить. В рыло могу дать. Хочешь? – поинтересовался прохожий у стрелка.
– Ну зачем вот так вот сразу прибегать к насилию? – не понял субъект в темноте. – Неужели вы настолько примитивны, что способны обидеться на элементарное «лох»?
– Нет, конечно. Поясню – вы просите закурить, курение причиняет вред вашему здоровью, стало быть вы жаждете причинить себе вред. Сигарет у меня нет, но как человек чуткий, я не могу оставаться равнодушным к вашим просьбам и предложил вам побои, как равносильную компенсацию вреда, причиняемого вашему здоровью одной сигаретой.



– Филфак?
– Он.
– Год выпуска?
– 89-й.
– Группа?
– 33-я.
– Сеня?
– Федор ты?
– Я. Сколько лет, сколько зим...

DISKman — первая общероссийская еженедельная газета о компьютерных играх на PC

География распространения газеты DISKman:



Каждую неделю спрашивайте газету DISKm@n в:

г. Москва:

- ***В киосках агентств печати:***

«АП ДМ — пресс»
«Аргументы и Факты»
«АРП Тверская 13»
«АП Пресса 02»
«ГП Московский Железнодорожник»
ООО «Сегодня-Пресс»
«Метропресс»

г. Санкт-Петербург

- ***В киосках агенств печати:***

«Союзпечать»
«Норис»
«Новая пресса»
«Пресса»
«Заневская пресса»
«Леноблпечать»
«Санпресс»

- ***Ищите газету DISKm@n в городах России:***

Барнаул
Владивосток
Воронеж
Вятка
Екатеринбург
Иркутск
Казань
Калининград
Краснодар
Красноярск
Махачкала
Новосибирск
Оренбург
Орел
Ростов-на-Дону
Самара
Саратов
Сочи
Хабаровск
Челябинск
Ярославль

- ***Специальное предложение для частных распространителей.***

Интересующий вас тираж газеты вы можете каждую неделю заказать в редакции газеты DISKm@n по телефону 8-501-485-02-12, менеджер по распространению Игорь АВАКОВ.

- ***Для частных распространителей предусмотрены поощрительные призы.***

По вопросам размещения рекламы обращаться: 8-501-485-02-12,
E-mail: pr@diskman.ru

Газета зарегистрирована в Министерстве по делам печати,телерадиовещания и средств массовых коммуникаций Российской Федерации.
Рег. свидетельство ПИ № 77-14962 от 3 апреля 2003 года.
Учредитель: ООО»УНИПОСТ».
117261, г. Москва, ул. Вавилова, д. 68, корп. 3.

Адрес редакции: 125057, г. Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5.
тел. 8-501-485-02-12
Гл. редактор Д. Ю. Лысков
E-mail: editor@diskman.ru
Ответственный секретарь:
Елена Кондюрина
Распространение:
Игорь Аваков, Дмитрий Хван
Email: market@diskman.ru

По вопросам размещения рекламы обращаться
pr@diskman.ru
Верстка:
М. Ляхович, Е. Бреславский
Номер подписан в печать: 09.12.2005, 14:00
Заказ № 3963
Тираж 100000

Авторские права защищены. Перепечатка и цитирование только с письменного разрешения редакции.
За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет.
Номер отпечатан в типографии ОАО»Молодая гвардия»
ООО «ДИЛАРКОН»

